
NINTENDO
¡¡NUEVA!!
Wii
DS
NGAMER
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO
Astérix
EN LOS
JUEGOS OLÍMPICOS
GRAN
SORTEO
20 JUEGOS
LAS CRÍTICAS MÁS EXIGENTES
LEGO BATMAN
EL VIDEOJUEGO
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
NIGHTS JOURNEY
OF DREAMS
FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
NO MORE
HEROES
ACCIÓN SIN LÍMITES CON
ESPADA LÁSER
NÚMERO 5
GLOBUS
8 413042 502166 000005
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT.

NGAMER

NÚMERO 5

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Carlos González y Toni García.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Esther Codina
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 07/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



Lo más divertido de jugar es hacerlo en compañía, y en este número tenemos muchos de esos juegos llamados sociales a los que te puedes apuntar sin tener que hacer un cursillo para saber usarlos, el mejor ejemplo es Asterix en los Juegos Olímpicos, que volvemos a repasar desde el punto de vista de la película dándote además la oportunidad de hacerte con alguno de los 20 que sorteamos para Wii y DS. Pero no puedo dejar pasar la oportunidad sin comentar la aparición de juegos más adultos como No More Heroes, que satisface a todos los que decían que en el catálogo de Wii no había nada para ellos, que todo era para los más pequeños. No se puede mantener esa afirmación con la futura aparición de Bully y otros títulos que harán de la Wii una de las consolas con mejor catálogo de todos los tiempos. Disfruta tanto de este número cinco como nosotros al hacerlo.

AITOR URRACA DIRECTOR
aurraca@globuscom.es

EN PORTADA



ASTÉRIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS P.60
Damos un repaso a lo que Asterix ha significado en el mundo de los videouegos, desde los más antiguos hasta ahora, y también de las películas.

NO MORE HEROES P.38
Travis Touchdown nos demuestra lo que un otaku puede hacer con una Katana Láser en sus manos.

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

SORTEOS P.62
Puedes hacerte con uno de los 20 juegos de Asterix en los Juegos Olímpicos para Wii y DS.

PREVIEWS Y REVIEWS
Los análisis más exigentes de los juegos que llegarán y de los que ya te puedes comprar.



GERARD DEPARDIEU CLOVIS CORNILLAC SANTIAGO SEGURA
BENOIT POELVOORDE ALAIN DELON
VANESSA HESSLER FRANCK DUBOSC JOSE GARCIA STEPHANE ROUSSEAU JEAN-PIERRE CASSEL

CON LA PARTICIPACIÓN DE
SANTIAGO SEGURA

8 FEBRERO 2008

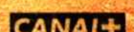
ASTÉRIX EN LOS JUEGOS OLIMPICOS

Y ADEMÁS CON:
MICHAEL SCHUMACHER · JEAN TODT · ZINEDINE ZIDANE · TONY PARKER · ADRIANA KAREMBEU... Y MUCHOS MÁS

UNA PELÍCULA DE FRÉDÉRIC FORESTIER Y THOMAS LANGMANN BASADA EN LA OBRA DE RENÈ GOSCINNY Y ALBERT UDERZO

MICHAEL BULLY HERBIG - BOULI LANNERS - ADRIANA KAREMBEU - SIM - LUCA BIZZARRI - PAOLO KESSISOGLU
GUIÓN ALEXANDRE CHARLOT FRANCK MAGNIER OLIVIER DAZAT Y THOMAS LANGMANN ADAPTACIÓN Y DIÁLOGOS ALEXANDRE CHARLOT FRANCK MAGNIER THOMAS LANGMANN LES EDITIONS ALBERT RENE
FOTOGRAFÍA THIERRY ARBOGAST DECORADOS ALINE BONETTO VESTUARIO MADELINE FONTAINE MONTADA POR YANNICK KERGOAT SONIDO MICHEL KHARAT JEAN GOUDIER JEAN-PAUL HURIER MARC DOISNE MUSICA ORIGINAL FREDERIC TALGORN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JEAN MARC DESCHAMPS PRODUCTORES EJECUTIVOS JEAN-LOU MONTHIEUX (ELOA PROD) PIERRE GRUNSTEIN PRODUCTORES ASOCIADOS LES EDITIONS ALBERT RENE EMMANUEL MONTAMAT
UNA COPRODUCCIÓN © 2007 LES EDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO © 2007 PATHÉ RENN PRODUCTION LA PETITE REINE TRIPICTURES SA CONSTANTIN FILM SOROLLA FILMS NOVO RPI TF1 FILMS PRODUCTION
CON LA PARTICIPATION DE CANAL+ Y DE CANAL+ ESPAÑA - EN ASOCIACIÓN CON EL BANQUE POPULAIRE IMAGE 7 Y MOTION INVESTMENT GROUP
COURAMIAUD PHOTOS BRUNO CALVO LAURENT PONS







WWW.TRIPICTURES.COM



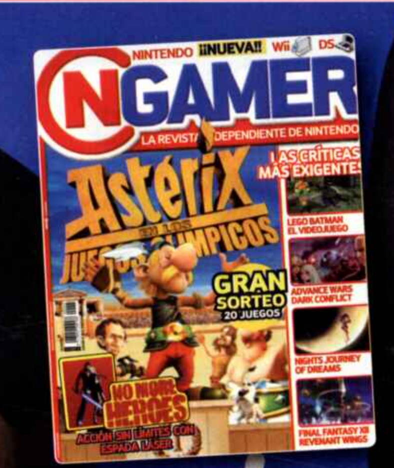
DOLBY DIGITAL

TRIPICTURES



"Sumo Digital nos cuentan los pasos que le llevaron de Virtua Tennis a Sega Superstars Tennis"

SEGA SUPERSTARS TENNIS PÁG 28

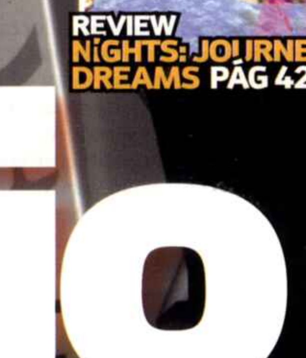


LO MÁS DESTACADO



PREVIEW
SMASH BROS A-Z
PÁG 22

REVIEW
ADVANCE WARS
PÁG 46



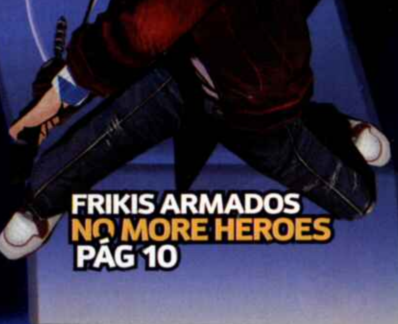
REVIEW
NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS PÁG 42

PÁG 14

LEGO BATMAN

"El hombre que se hizo a sí mismo y las piezas que montas tú sólo, ahora de la mano".

Sumario



FRIKIS ARMADOS
NO MORE HEROES
PÁG 10

¡VAYA TELA! ESTE MES **5** MESES **1** NUEVO CHICO **37** DONUTS CONSUMIDOS MENOS **0** CÓCTELES PREPARADOS CON TABASCO **0** VIAJES EN AMBULANCIA

CITA DEL MES "Hace que te den ganas de romperlo, ¿eh?" **Masahiro Sakurai, superjefe de Smash Bros**

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES EN ESTA SECCIÓN **01** La posición de Nintendo en cuanto a ventas **02** Que *Los Simpson* se imponen a *Galaxy* **03** Que *Goldeneye* pasa de la CV **04** Que el entrenamiento cerebral no es lo que parece **05** *Assassin's Creed DS.*

LA PASTA ES LA VIDA

BALANCE DE 2007

¡Nintendo, principal vencedor (y vendedor) del año!

El año pasado resultó ser uno de los más productivos en la historia del sector de los videojuegos. Los estantes vacíos solían señalar el espacio en que se ponían a la venta la Wii y la DS, y el exceso de demanda dotó de un toque sensacionalista la imagen de intermediarios sin escrúpulos que se sirvieron de internet para vender consolas a precio de oro, lo que llevó a Nintendo a los titulares de los medios.

En 2007, la DS fue la principal ganadora, consolidándose como una marca propia dentro del mundo de los juegos... un poco como iPod es una marca aparte dentro de los reproductores MP3. Wii tiene todavía que alcanzar ese nivel de éxito, y quedan todavía incrédulos que opinan que Nintendo tendrá que lanzar una Wii 2 para mantener el actual nivel desaforado de ventas, pero lo cierto es que ha superado ampliamente a la Xbox 360 y a la PlayStation 3, y no hay indicios de que la tendencia cambie.

Allá lejos

En Japón, Nintendo dominó el mercado con la mayoría de puestos en el listado de los 30 primeros títulos. De hecho el único juego ajeno a la escudería Nintendo que dejó una honda impresión fue *Monster Hunter Freedom 2*, de Capcom y para la PSP, que se alzó hasta el segundo puesto en los juegos del año.

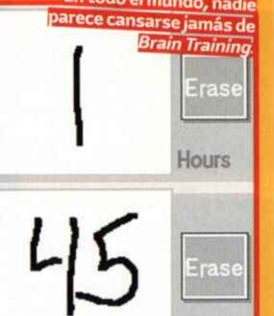
Un poco más abajo en el ranking, *New Super Mario Bros* siguió vendiéndose a porrillo, superando el hito de los cinco millones de unidades, lo que le confirma como uno de los juegos más populares de todos los tiempos en Japón, superado sólo por *Super Mario Bros* para NES y las ventas combinadas de los dos títulos *Pokémon* originales para la Game Boy. No le quedaron muy a la zaga ni *Más Brain Training* ni *Animal Crossing*.

Wii Fit se convirtió en el quinto título en vender más de un millón de unidades en Japón, y aunque *Super Mario Galaxy* no ha despertado el mismo entusiasmo con sus modestas cifras de ventas, finalmente superó las 835.000 copias y parece encontrarse en camino de convertirse más pronto que tarde en el sexto miembro del club Wii del millón de unidades. Se espera que *Super Smash Bros Brawl* llegue a ser su séptimo miembro en sus dos primeras semanas.

Aquí cerquita

En contraste los españoles, sin estar tan pirados por Nintendo como los nipones, han tenido dificultades durante la pasada campaña navideña para encontrar una consola a la venta. Varios títulos exclusivos de Nintendo se situaron en la

Fifa 08 no destacó especialmente para la Wii pero fue el juego más vendido del año en Gran Bretaña sumando todas las plataformas.



En todo el mundo, nadie parece cansarse jamás de *Brain Training*.



¿Es por un casual Satoru Iwata ese de la escalera automática de la derecha?

Tres juegos de la franquicia Mario entre los diez más vendidos en Japón durante 2007. Buen trabajo.

Si cuentas con una carta Action Replay, *Dragon Quest IV* ofrece una traducción en inglés.

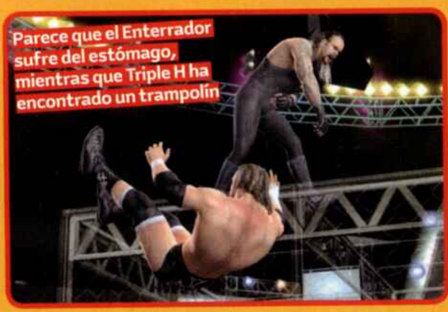
1 No hay títulos para PS3 y apenas un par para la 360 en el top 30, lo que demuestra una vez más la pasividad de los japos hacia la 'era de los juegos en alta definición' 2 Consumer Electronic Show, la feria anual de tecnología celebrada cada año en Las Vegas, Nevada.


Los juegos *Mystery Dungeon* se venden el doble si incluyen a Pikachu


¿Serán algún día los RPG tan grandes en Europa como lo son en Japón?


Mario Party DS le hizo ganar a Nintendo un montón de pasta en su país de origen


Los Simpson superó en ventas a Galaxy en Reino Unido. ¿Alguien nos lo explica?


Parece que el Enterrador sufre del estómago, mientras que Triple H ha encontrado un trampolín

lista de ventas nacionales de diciembre: *Más Brain Training* y *Brain Training* para DS, ocupan la primera y la cuarta posición, con unas ventas de 2,8 y 5 millones de unidades a nivel europeo respectivamente. *Wii Play* se situó un poco después, en el quinto lugar. Dos juegos de otras plataformas se afincaron en un segundo y tercer puesto: *WWE Smackdown VS. RAW 2008* y *PES 2008* respectivamente, ambos en sus versiones de PS2; lo que sitúa a Wii como única consola doméstica de nueva generación en las listas. Según datos proporcionados por AC Nielsen, Wii ha vendido un total de 660.000 consolas en nuestro país desde su lanzamiento en 2006.

En lo más alto

Coronando un ejercicio absolutamente maravilloso para Nintendo, en el marco de la feria CES[2] de Las Vegas, la Academia Nacional de Ciencias y Artes de la Televisión concedió un premio Emmy combinado a los controles sensibles al movimiento de la Wii y la pantalla táctil de la DS.

Los Emmy no se ciñen demasiado a la fecha: el galardón del año pasado a Nintendo fue por la invención del D-pad. Mattel también recogió uno por los juegos Football y Auto Race para consola portátil: si no has oído hablar de ellos, es porque ambos tienen más de 30 años de antigüedad. Atari también copó un Emmy por Atari Lynx. Nuestra apuesta para transitar el año que viene por la alfombra roja le corresponde a Game & Watch.

Ganador del Emmy 2008. La pantalla lleva un estadio esculpido a su alrededor.


Homer Simpson fue la estrella del juego de plataformas más popular en Reino Unido

VENTAS DE CONSOLAS JAPÓN, 2007

	VENTAS EN 2007	VENTAS ACUMULADAS HASTA AHORA
1. DS	7,143,702	21,105,472
2. Wii	3,629,361	4,618,479
3. PSP	3,022,659	7,535,313
4. PS3	1,206,347	1,673,063
5. X360	257,841	548,308

VENTAS DE JUEGOS JAPÓN, 2007

	VENTAS EN 2007
1. Wii SPORTS	1,911,520
2. MONSTER HUNTER FREEDOM 2	1,489,898
3. Wii PLAY	1,487,484
4. POKéMON MUNDO MISTERIOSO	1,256,516
5. MARIO PARTY DS	1,232,644
6. NEW SUPER MARIO BROS	1,176,939
7. POKéMON DIAMANTE & PERLA	1,094,389
8. MARIO PARTY 8	1,053,934
9. DRAGON QUEST IV	1,052,827
10. MÁS BRAIN TRAINING	1,033,933

VENTAS DE JUEGOS EN ESPAÑA, DICIEMBRE 2007

1. MAS BRAIN TRAINING (NDS)
2. WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (PS2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS2)
4. BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (NDS)
5. WII PLAY (Wii)
6. IMAGINA SER MAMA (NDS)
7. TRAINING FOR YOUR EYES (NDS)
8. THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (NDS)
9. MARIO PARTY DS (NDS)
10. MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS (Wii)

TU REVISTA Nº 1 SOBRE LA Wii

¡ZAS! ¡PUM! ¡ES BATMAN! P14



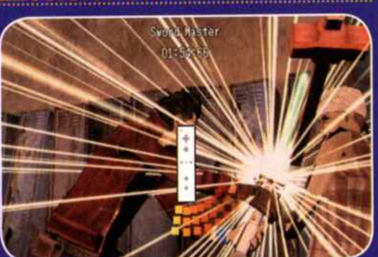
FINAL FANTASY XII P50



20 MOMENTOS EUREKA P72



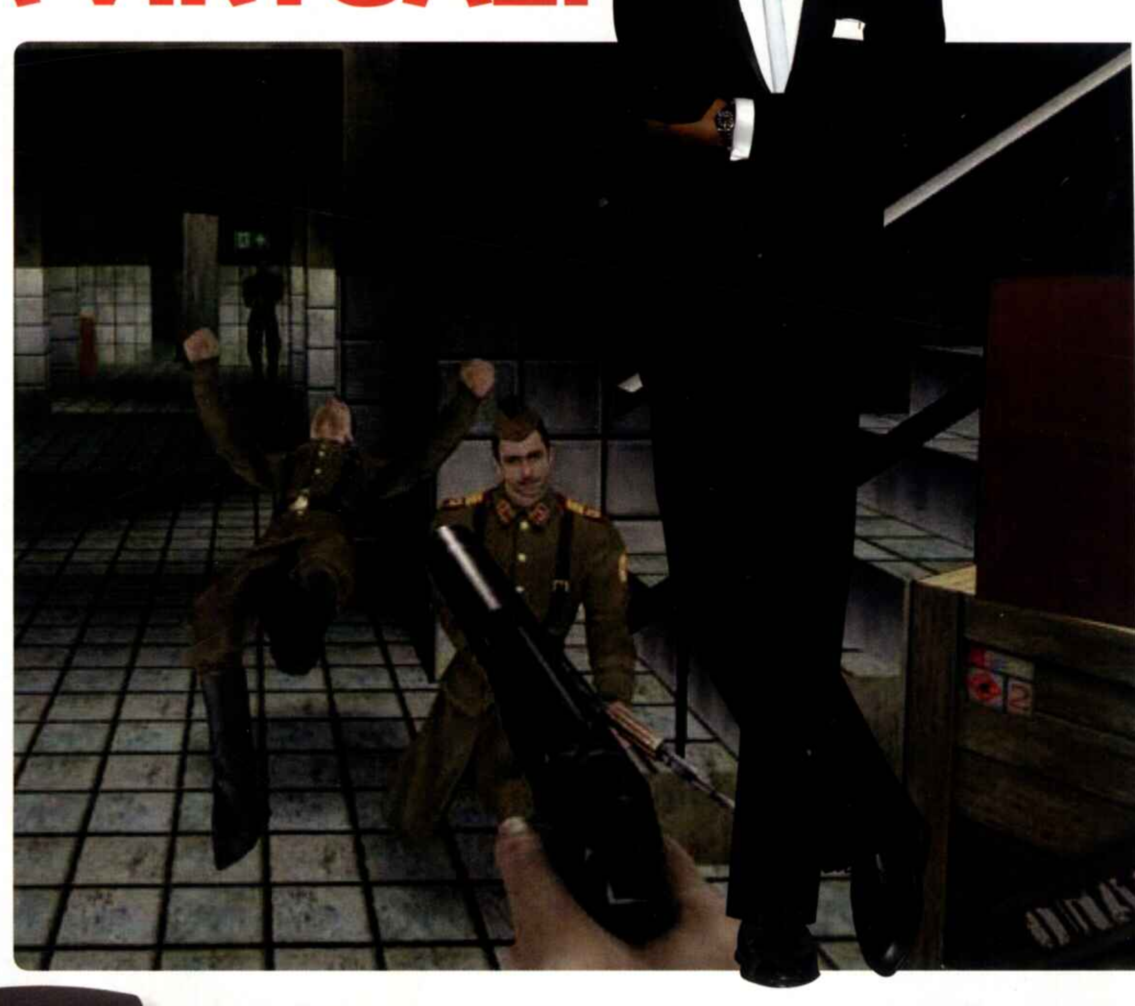
LECCIÓN DE HISTORIA P82



SOSPECHOSO 

¿GOLDENEYE EN LA CONSOLA VIRTUAL?

¿O para cualquier otra?



Goldeneye es el juego al que todo el mundo le gustaría que estuviera en la CV, y sus seguidores llevan mucho tiempo (desde que Rare es propiedad de Microsoft) rezando por que los derechos de 007, que posee Activision, no arruinen las posibilidades de que aparezca en la CV. Sin embargo, según los foros de internet, la perspectiva de un acuerdo ha sido desechada por parte de los jefazos de Nintendo.

De acuerdo con la rumorología más comúnmente aceptada, Rare estaría trabajando en una nueva versión de *Goldeneye* para Xbox Live Arcade, repleto de juego en línea y con gráficos mejorados. La versión para N64 original aparecería posteriormente en la CV.

Una misteriosa fuente conocida como 'Rare insider' asegura que, como gesto de cortesía, Activision buscó la bendición de Nintendo para el remake en Xbox. Nintendo se negó. Deseosa de no estropear su relación con el líder del mercado mundial de consolas, Activision optó por no permitir a Microsoft que siguiera adelante. Y si no puede aparecer en 360, Microsoft no permitirá tampoco que el código de Rare aparezca en la CV.

Por supuesto todo esto son rumores, y nadie las confirmará ni desmentirá oficialmente por el momento. Pero es una historia creíble y plausible, y a modo de 'prueba' la fuente proporcionó un pantallaza del remake que ha quedado condenado a la inexistencia.

La imagen nos hace sospechar un poco, sencillamente porque sería la primera vez que una información secreta se filtrara desde Rare. Podría tratarse de una versión de un entusiasta hecha con un PC, usando el motor de *Half-Life 2*. Haya o no haya algo de verdad en todo esto, quizá el asunto ha despertado la codicia de los mandamases de Nintendo.

TÚNEL DEL TIEMPO

NO TAN VIRTUAL

Consolas retro reconstruidas



Conecta dos cartuchos y obtendrás una mágica combinación de dos juegos. Quizá.

La CV es un gran invento, pero ¿qué pasa con todos los que ya tienen una vasta colección de juegos en cartuchos? En la feria CES aparecieron soluciones para este problema, con máquinas como el RetroDuo y el FC Twin. Estos chismes reproducen cartuchos originales, aunque sean de regiones distintas e incluso de múltiples consolas. Tienen mandos para Mega Drive, para la SNES y son un sustituto decente para las originales.

Si sólo necesitas emulación de la NES, tienes una solución para DS disponible ahora mismo a través de la importación. Además de un nombre mono, el Cyber Familiator Lite ofrece la opción de añadir un enorme puerto para cartuchos de la NES en la parte trasera de la DS Lite, y puedes llevar el vídeo a una tele o a la pantalla de la DS.

HIPOTÉCATE

CREDIWii

Tu crédito para comprar una Wii

Si tienes la suerte de vivir en las Islas Afortunadas, o sea en las Canarias, no sólo puedes disfrutar de la playa en navidad o del mejor carnaval de Europa, sino que además puedes echarle el guante a una Wii sin tener que someterte a darle un sablazo a tu cuenta para pagar la extorsión de un comerciante abusivo en eBay.

En efecto, Caja de Canarias ofrece una opción atractiva para bolsillos exiguos: una Wii a cambio de un crédito para medio año sin intereses por valor de 300 euros. Eso son 50 eurillos por encima de su PVP normal, pero no suena tan mal cuando puedes repartir el desembolso a lo largo de seis meses.

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

TAN INTRIGANTES QUE HASTA ANGELA LANSBURY ESTARÍA DESCONCERTADA



¿Nicole Kidman? Nicole Pinocho, más bien; nos ha estado engañando a base de bien. El experto del cerebro el Dr. Jason Braithwaite dice que no hay evidencias de que *Brain Training* mejore la cognición.

Buenas noticias para los aficionados al juego al que le damos un más que decente 75% en este mismo número; el productor de NiGHTS, Iizuka, dice que "de hacer otra entrega, la haríamos para Wii".



¿Os acordáis de *Sadness*, aquel juego del que salió un tráiler hará unos 200 años? Pues parece que un portavoz de la compañía dice que no está listado entre los futuros lanzamientos.

Este hombre es Chairman Kaga, presentador de Iron Chef; la respuesta japonesa, bastante excéntrica a nuestro Arguiñano, y que ahora se prepara para llegar a Wii en un clon de *Cooking Mama*.

¿Impaciente por la llegada de *Rock Band* a Wii? Bryce Baer, de EA, dice que "por ahora, no hay planes para lanzar ninguna versión para Wii". La fiesta se ha acabado antes de empezar.





Activision está prestando todas las atenciones al juego de 007, dejándolo en manos de Treyarch. Por su parte, Beenox, desarrolladora de *Bee Movie*, se encargarán de la versión Wii.



¿Quieres disfrutar del *Bionic Commando* en Wii? "Si hay interés manifiesto, por supuesto que nos gustaría que llegase a tanta gente como sea posible", dice Ben Judd, de Capcom.

Ding, ding, ding. Blop. Blop. Uah, uah, uah. Sonidos como estos, y similares, serán los que emitirán vuestras Wii y DS cuando SouthPeak lance su *Dream Pinball 3D* para ambas máquinas.

Ninja Gaiden DS (ese con fama de tener gráficos increíbles y ser tremendamente difícil) provocará que los jugadores japoneses rompan las pantallas de DS con el lápiz táctil a partir del 20 de marzo.











¿Por qué tiene esa enigmática sonrisa el antiguo director del Sonic Team, Yuji Naka? ¿Podría ser el nuevo juego para Wii que, supuestamente, está preparando su nuevo estudio Prope para Sega? Esperamos.

¿Qué cuál era el título de Digital Embryo? Pues es *Cake Mania Wii*. Cúbrenos de mermelada de fresas y llámanos pastelito de crema si no es exactamente igual al original para DS.

Cory Barlog, productor de *God of War 2*, ha criticado a *Galaxy* por su "insípida historia". Claro, porque un tío calvo que despedaza minotauros alcanza niveles de profanidad similares a los de Dickens...

Pokémon Ranger, la entrega de Pokémon conocida por ser remotamente original (debes escribir como un experto en caligrafía para capturar a las criaturas), va a contar con una secuela para DS.

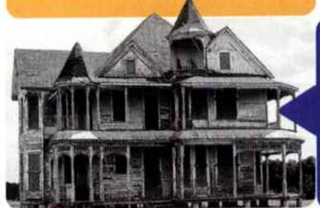
"Un buen juego echado a perder por su presentación poco pulida y gráficos granulados". Eso pensamos de *Myst DS*; tal vez podamos ser más agradables con la versión que va a llegar a Wii.

La mente responsable de *Bioshock*, Ken Levine, ha mostrado sus auténticos colores de fanboy de Nintendo al proclamar que "el juego que más espero de este 2008 es *Smash Bros*". ¿Es el único?



¿Eres lo bastante afortunado como para tener pareja y que sea aficionada a la Wii? Pues estás de suerte. Paul Pape Designs ha creado una gama de Miis de chocolate para San Valentín. Ahhh.





Se ha anunciado demasiado tarde para hacer una preview; *Our House* es el *MySims* de Budcat Creation. Construye con un Wiimando que hace las veces de todas las herramientas.

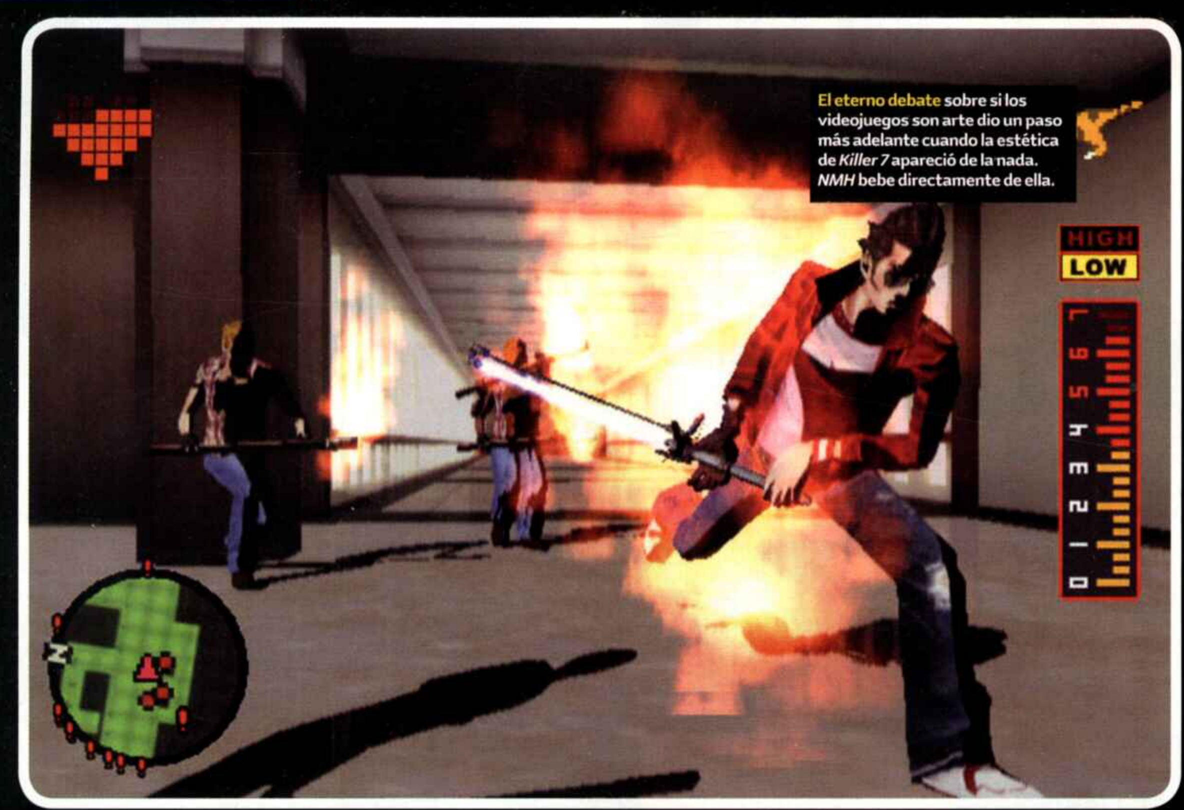


Nuestro experto en RPGs está emocionado ante los rumores persistentes de que la saga *Suikoden* podría contar con una entrega para Wii. Dos semanas y ya casi es capaz de pronunciar bien el nombre.

Se ha sabido que *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* será una precuela de la versión de nueva generación, incluyendo robos que harán uso de la pantalla táctil y otras cosas de asesinos por el estilo.







El eterno debate sobre si los videojuegos son arte dio un paso más adelante cuando la estética de *Killer 7* apareció de la nada. *NMH* bebe directamente de ella.





NO MORE HEROES

Frikis armados.

Videojuegos. Manga. Pressing Catch. Un nombre molón. Chicas guapas. Una moto espectacular. Una katana laser y 10 enemigos tan despiadados como carismáticos. ¡Diablos! ¿Acaso no estamos ante uno de los juegos más espectaculares de los últimos años?. Siempre es un gustazo hablar con cierta gente del mundillo. Pero cuando te toca hablar con alguien de la talla de Goichi Suda, amigos, se cae el estadio. El padre de la criatura comienza en esto de los videojuegos a finales del año 93 con el mítico *Super Fire Pro Wrestling 3* de Human Entertainment (los creadores del clásico *Clock Tower*) para Super Nintendo.

Suda recibió fama mundial desarrollando *Killer 7*, uno de los denominados "Capcom 5". Los "Capcom 5" fue una selección de juegos en exclusiva para Game Cube desarrollados por la empresa de *Megaman*, que asegurarían el éxito de la hermana mayor de Wii en la pasada generación... Claro que al final, sólo fueron cuatro producciones y tres se pasearon por las consolas de la competencia.

A pesar de no gozar de unas buenas ventas, *Killer 7* encandiló a la crítica del sector, y el nombre de éste comenzó a resonar por todo el mundo. Los ecos del nuevo proyecto de Grashopper comenzaron a formarse un par de meses antes del Tokyo Game Show del año 2006. El juego (que por aquél entonces se llamaba 'Heroes', sin más) prometía un seguimiento del mando de Wii con la espada de 1:1. Esto significa que el juego interpretaría todo movimiento que realizáramos con nuestro Wiimote.

Travis Touchdown parece representar el sueño de todo otaku



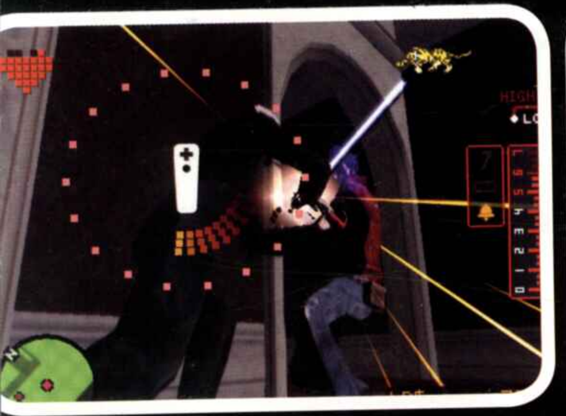
Se ataca pulsando botones, y los movimientos finales se realizan con un movimiento de Wiimando.

Cambiando las tornas

Por desgracia, esta opción no la veremos finalmente en el juego, y las batallas se producirán mediante pequeños QTE (durante la acción observaremos como el juego nos pide hacer unos movimientos en concreto, de una forma parecida a la que ya se vio en *Resident Evil 4*) y lo que es más importante, la historia promete ser de los más freak que se ha visto en mucho, mucho tiempo.

El director de Grashoper estuvo a finales de enero presentando el juego en Madrid. No se cortó, y nos dejó perlas del estilo: "Soy capaz de insertar durante los momentos que intento contar algo las fuentes e inspiraciones que se me pasan por la cabeza. Es un instinto creativo parecido al de Quentin Tarantino" no exagera.

Repasando brevemente los elementos de 'No More Heroes' podemos encontrarnos con una cantidad ingente de homenajes a los clásicos de ciencia-ficción, videojuegos, manga o anime o, incluso, de la propia "factoría Suda". La moto de corte muy al estilo del clásico Cyberpunk de "Akira"



En este preciso instante deberás realizar el movimiento que se indique en pantalla para acertar el combo.



Toda la estética del HUD es un homenaje a la cultura otaku de máquina recreativa. Al principio choca bastante, luego la adoraremos.



Santa Destroy es peligrosa, pero hay que ganarse la vida. Nuestra profesión es tan respetable como la de cualquiera.



Lo primero que llamó la atención fue la estética. Suda 51 tiene un estilo muy personal.

(Katsushiro Otomo) o la Katana Láser que bebe directamente de 'Pulp Fiction' y 'Star Wars'.

Las comparaciones odiosas

La primera imagen que veremos de Travis Touchdown (Ya sólo por el nombre del protagonista, los padres se merecen un Oscar) es la esperpéntica imagen de éste, sentado en un retrete leyendo un Manga. ¿Chocante? Esto acaba de comenzar "No se puede comparar el mal gusto de *Manhunt 2* con el de *No More Heroes*, ya que este se basa en la inocencia de la animación. Si ponemos sobre una balanza los contenidos Gore de uno y otro, *No More Heroes* gana sin despeinarse".

Puede que la historia sea uno de sus puntos fuertes, pero Suda nos avisa que "la historia nos hará reír de lo estúpido que pueden resultar ciertas escenas". Por poneros al día de esto, os sorprenderá saber que la carrera asesina de Travis comienza cuando éste compra la tan manida Katana Láser en una popular página de subastas. Su objetivo es profesionalizarse como asesino a sueldo para conseguir dinero y comprar un videojuego muy popular que sale en breve en Santa Destroy.

Dr. Naomi es una fabricante de armas que nos ayudará en nuestra vocación



Sin duda los enfrentamientos contra los asesinos de la lista de Travis serán lo mejor del juego, y sus combates prometen epicidad.

Dos puntos de vista

Tras la experiencia vivida en EEUU, se esperaba que el juego llegase censurado a las tierras Europeas. Por suerte, Goichi Suda nos ha brindado la oportunidad de jugar a la idea original del título: "Tenía dos juegos en mi mente, uno más acorde con los gustos del mercado Americano y la idea original, que agradaría enormemente en Japón. Estoy seguro que en Europa sabrán apreciar la concepción original del software". Os podemos asegurar que nosotros lo vamos a disfrutar como el que más.

El juego sale el 28 de Febrero en territorio español a 59,95€. Esperamos que no toméis el camino de Travis para haceros con él. Recordad: Una Katana Láser vale bastante más que 60€ y seguro que tenéis familia y amigos que prefieren prestaros el dinero en lugar de que os convirtáis en verdaderas friki-maquinas de matar.

CORAZÓN REBELDE

Suda 51 es reconocido por aplicar toda su personalidad y sus aficiones a la obra. ¿Pero de dónde viene su apodo? Su nombre real es Goichi Suda. En japonés "Go" es 5, e "ichi" es 1. Go-Ichi, 51. Nunca se te ocurriría un nick mejor, ¿verdad?

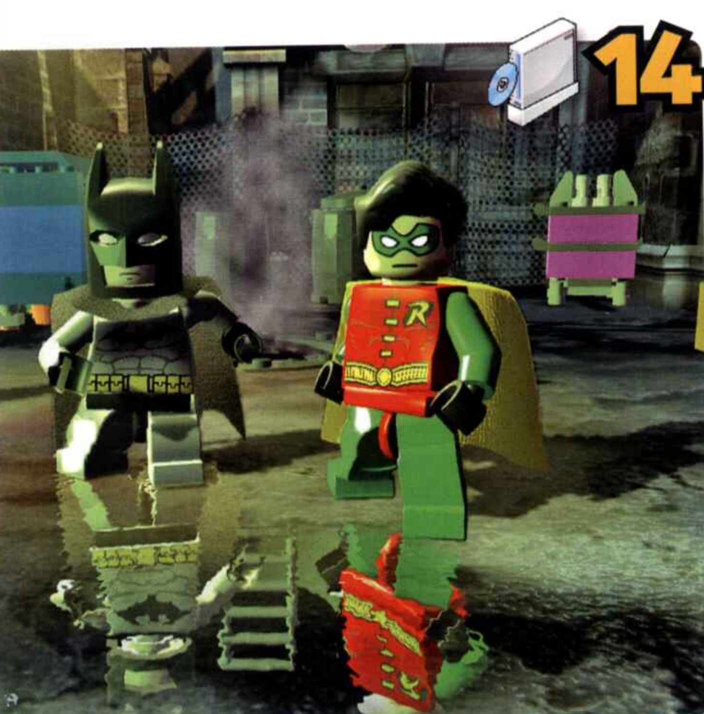




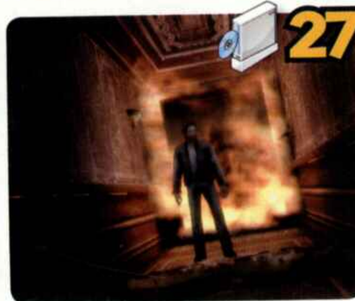


Previews

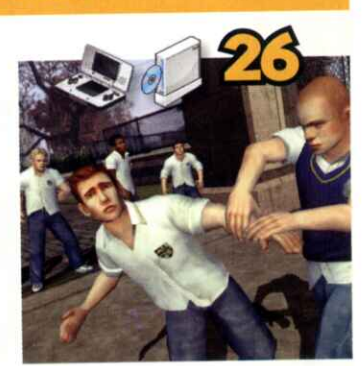
"La vuelta al cole empieza ahora".
BULLY
PÁGINA 26

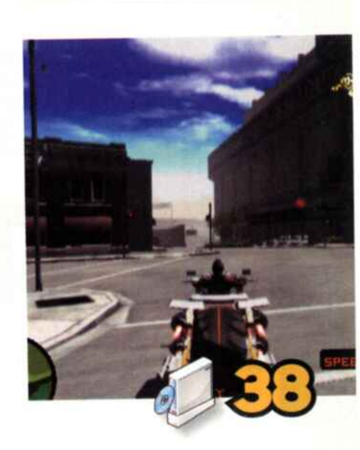






EN ESTE NÚMERO...





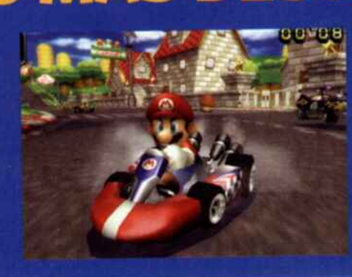






LOS AVANCES MÁS DESTACADOS

Este mes tenemos un avance destacado, y es que os contamos en primicia los primeros detalles de LEGO Batman con pantallazos muy recientes. No nos quedamos atrás con la última información de Mario Kart y SSBB. Os animamos también a conocer el punto de vista Sumo Digital sobre su último juego: Sega Superstars Tennis. ¡Disfrutadlo!







El chico maravilla
No cabe duda de que han modelado a Robin según el aspecto de la estrella de TV Burt Ward, aunque sin duda su aspecto plástico se lo debe a Chris O'Donnell.

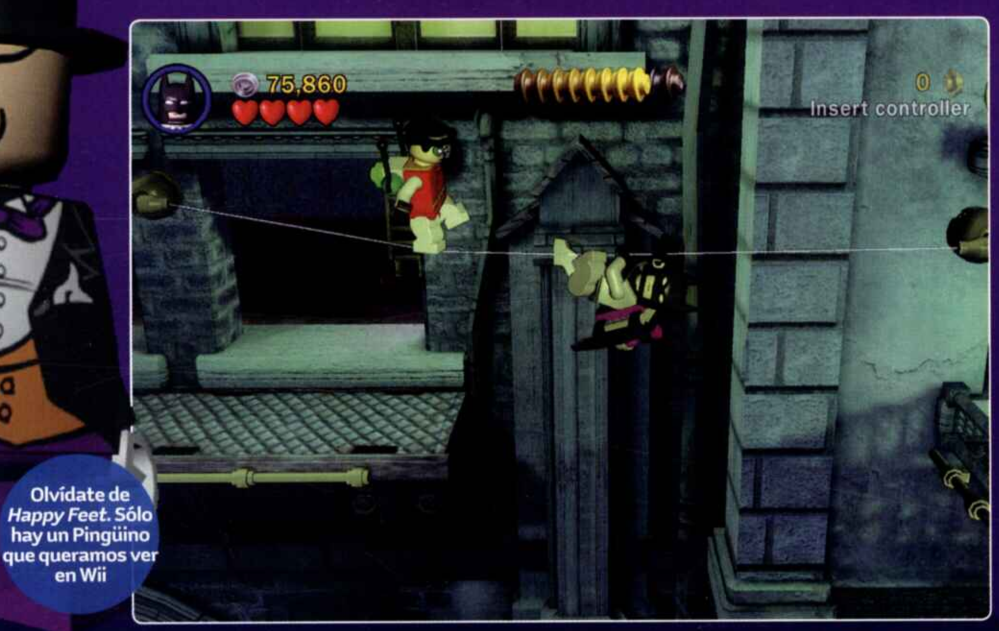
Época dorada
El gesto melancólico es de Val Kilmer, pero el traje es 100 por 100 Adam West ¿disponibles los bat-pezones metálicos de George Clooney para desbloquear? Esperamos que no.

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** WARNERBROS **ESTUDIO:** TRAVELLER'S TALES **LANZAMIENTO:** OTOÑO

LEGO BATMAN EL VIDEOJUEGO

Los villanos de Gotham se quedan a cuadros ante el nuevo aspecto de su eterno archienemigo.

De repente, Batman recordó que no programó el vídeo para grabar el Barça-Madrid



Olvídate de *Happy Feet*. Sólo hay un Pingüino que queramos ver en Wii

Batman y Robin tienen que atravesar peligrosas zonas a través de las viejas azoteas de Gotham. Un sistema mucho más avanzado que el de *Lego Star Wars*, que consistía en "ponte aquí para usar el garfio".

Hay pocas series que se presten tanto a una revisión Lego como Batman. A diferencia de sus compañeros de cómic, Bruce Wayne es un hombre que se ha hecho a sí mismo. No nació con una cuchara kryptoniana en la boca, ni sufrió los efectos de la radiactividad; su fuerza proviene únicamente de la inteligencia y la determinación. La burrada de millones que heredó de Papá Wayne, que fue asesinado, también ayuda. No es ninguna sorpresa, por tanto, que el hombre que se hizo a sí mismo y las piezas de hazlo tú mismo formen un equipo tan bueno, y no sorprende que tenga tan buen aspecto.

Jonathan Smith, de Traveller's Tales, nos cuenta que "siempre que se hace un juego de Batman, las expectativas son muy altas. Es un héroe increíble, que hace las cosas más sorprendentes. Poder poner todo eso en las manos de los jugadores es una gran oportunidad y un gran reto". La pregunta: ¿será diferente?

¡Santa narrativa, Batman!

Para empezar, los desarrolladores ya no están limitados por una narrativa de película. Al no tener que respetar ninguna versión cinematográfica, han optado por utilizar el estilo ligero y desgarbado de la serie de TV y los cómics de los años 60. Traveller's Tales ha podido jugar con el universo como creía conveniente, y ha orientado el argumento hacia la mayor fuga de presos del excelso sanatorio mental de Gotham, el Arkham Asylum, jamás vista.

EL ARGUMENTO ES ALGO ASÍ COMO UN SUEÑO HECHO REALIDAD PARA TODOS LOS BAT-AFICIONADOS.

"Todos los tipos malos se han dado a la fuga. ¡Se han aliado en una serie de grupos distintivos, cada uno con su propio plan maestro, y sólo Batman y Robin pueden detenerlos!"; así de ferviente nos cuenta Smith el argumento; algo así como un sueño hecho realidad para todos los Bat-aficionados[1]. Gran parte del atractivo de Gotham radica en su galería de malvados, y a buen seguro que todo juego que cuente con (toma aire) el Joker, el Pingüino[2], Catwoman, Arlequín, Killer Croc y el Espantapájaros.

Echad un vistazo a las pantallas in-game (son las que tienen el HUD sacado de *Lego Star Wars*) y descubriréis que la jugabilidad está sacada de, bueno, *Lego Star Wars*. Cada nivel, sea una visita a la factoría química en la que el Joker se transformó en un psicópata con una sonrisa de oreja a oreja, o bien una cita con Killer Croc en una alcantarilla, está diseñado para ser afrontado por el equipo de dos personajes que forma este dúo dinámico.

¡Santo innovador diseño de niveles!

Tal y como lo pone Smith, todos los niveles se basan en la simple pregunta: "¿qué harían Batman y Robin?" ¿La respuesta? "Abrirse paso entre los matones, usando objetos especiales y tecnología para infiltrarse en los escondrijos, se lanzarían a la calle y





Nos interesa saber cómo se desarrollarán las escenas de vídeo, aunque Batman y compañía ya están ensayando algunos gestos.

DANDO UN PASEO

"En *Lego Batman* se podrán construir todo tipo de cosas, incluidos vehículos", dice Smith. Naturalmente, el absurdo Batmóvil hará acto de presencia; ¿qué vehículos podremos ver?



BATMÓVIL

Batman tiene la bestia negra y Robin debe conformarse con una absurda moto. Ambos harán su aparición en niveles de conducción.



BATBARCO

El batbarco es útil para perseguir a Killer Croc cuando se esconde en las aguas llenas de porquería que rodean la ciudad.



VEHÍCULOS DE VILLANOS

El Modo Villano contará con su propia selección de vehículos. Cuenta con la aparición del helicóptero del Joker y el biplano del Espantapájaros.



El cameo de Indiana Jones en *Lego Star Wars* sirvió para demostrar que Traveller's Tales domina bien la animación del látigo.



1 De hecho, la historia es, hasta cierto punto, un reflejo del arco argumental "Knightfall", de los cómics, en el cual el hiper-musculado Bane libera a todos los antiguos enemigos de Batman de Arkham para acabar con él física y mentalmente. 2 El Pingüino es el villano favorito de Smith. ¿El motivo? Vaya, "¡paraguas asesinos!", claro está.

ANDAR POR LAS PAREDES, DESLIZARSE, PUÑETAZOS FUERTES Y COMBOS DE PATADAS... Y MÁS.



En lo que respecta a dos jugadores, contad con cooperativo en Wii y local con DS. La DS usará la táctil, pero es difícil imaginar detalles de cómo lo hará.


En los dibujos originales, el Joker tenía la voz de Mark Hamill, Luke Skywalker en Star Wars



Gran parte del trabajo está orientado a las animaciones de los personajes. Mirad cómo se retuerce Batman; nunca conseguirías algo así con Yoda.



Otro truco nuevo: pegarse a las cornisas de las ventanas. Es fácil olvidar que las mejores armas de Batman son el sigilo y la sorpresa. "¡Tienes que aprender a utilizar el entorno!" dice Henri Ducard en Batman Begins. Hacedle caso.



Nos encanta ver cómo se rompen las partes tras un golpe. ¿Podremos golpear con movimientos del Wiimando? "Estamos trabajando en ello", dice Smith. "Nos encanta la Wii, y haremos buen uso de su mando".



Seguro que este escenario es el escondite del Joker. No entendemos por qué se empeñan en esconderse en sitios tan evidentes. Sería más sensato en una biblioteca o en un mercadillo benéfico.



Las armas de los villanos son tan conocidas como las de Batman. Aquí veis los efectos devastadores del gas de la risa del Joker, que desfigura la cara.

acabarían con los villanos". De un modo más misterioso, Smith hace referencia a los enfrentamientos de final de nivel, en donde "te enfrentarás cara a cara con un tipo malo particularmente desagradable, que será alguien bien conocido por los seguidores del Caballero Oscuro". Tendremos que esperar para saber si hace referencia a cualquier villano de renombre o sólo a un gran malvado[3].

¡Santa jugabilidad!

Pese a todos sus encantos, *Lego Star Wars* no era un juego particularmente profundo. Movías el Wiimando sin cesar, como un padawan con dispraxia, acababas con infinidad de rangos de Tropas de Asalto, y sin duda era una diversión digna de un Sith, pero no contaba con demasiados matices jugables. Por suerte, Smith nos asegura que *Lego Batman* contará con emociones mucho más profundas, en lo que respecta a "habilidades especiales".


Técnicamente, hubo cuatro Robin, aunque el último era una chica. Descartado

3 Si se diese el caso, apostaríamos por Bane. Véase la primera nota a pie de página.

Batcóptero Al igual que los landspeeders y los AT-AT que te encontrabas en los niveles de *Lego Star Wars*, Batman puede montarse en el Batcóptero[5], con Robin a remolque.

Tal y como nos explica, "dado que se va a jugar con estos dos personajes durante gran parte del juego, hemos trabajado duro para dotar a cada uno de ellos de un buen número de movimientos. Hay muchas cosas que no se han visto nunca antes en un juego de LEGO, y muchas habilidades que sólo podrían pertenecer a Batman y Robin: batarangs guiados, saltar y caminar por las paredes, caminar sobre cuerdas flojas siendo Robin, deslizarse, puñetazos fuertes, combos de patada... y mucho más".

El poder acabar con los matones con el Wiimando es algo muy atractivo, pero el mayor cambio vendrá de la mano de la nueva habilidad para realizar acrobacias que ha descubierto Lego. Las plataformas no han sido nunca el punto fuerte de *Lego Star Wars*, así que nos emociona la idea de atravesar los techos de Gotham con movimientos reservados para el Príncipe de Persia. Además, ¿y la imagen de Robin atravesando una cuerda floja? Adorable.

¿Y los utensilios? Hay de sobra para llenar nuestro cinturón. Junto con los niveles de conducción, Traveller's Tales ideó trajes de poder, capaces de alterar habilidades; perfectos para volver a atravesar niveles en el modo Juego Libre y encontrar los secretos ocultos. Por ahora, sólo hemos oído hablar del Traje Magnético, y nos daremos de cabezazos contra una pared si no permite que las monedas vengan solas a Batman. Hablamos del dinero de Lego, con el que podremos comprar personajes y trucos dentro del juego.

Con semejante equipo, va a estar tirado combatir el crimen. Pero, ¿y qué pasa con cometer crímenes? Sí, podrías limpiar las calles desde la seguridad de la Batcueva[4], pero piensa lo bien que te lo pasarías en la piel de los villanos, con tus propios objetivos malvados. "El modo Villano es una parte principal de *Lego Batman*", dice Smith, "con 18 niveles repletos de acción maligna, ya que controlas a los villanos en sus maquinaciones criminales. Es un modo historia por sí mismo, con misiones que se suceden una tras otra en tres grupos de capítulos separados, como si fuese un reflejo del modo historia de los héroes".

PIENSA LO BIEN QUE TE LO PASARÍAS EN LA PIEL DE LOS VILLANOS, CON TUS PROPIOS OBJETIVOS.

¡Santos villanos!

Smith describe una misión en la que "controlas al Pingüino y a Catwoman, que se alían para robar el diamante más grande del mundo del Museo de Gotham". Tal vez sea una alianza poco inteligente, pero sin duda va a satisfacer a los que estén aburridos de ver a Batman y a Robin haciendo siempre el bien.

Quedan al menos seis meses antes de su lanzamiento, pero *Lego Batman* ya empieza a lucir un aspecto muy prometedor, y no seríamos capaces de decir nada que echemos en falta de este Bat-juego. Están todos nuestros héroes favoritos, nuestros villanos favoritos y nuestros vehículos favoritos, ¿qué más se puede pedir?

Nos gustan las mujeres enmascaradas, cúbicas y con manos como garras



4 Estamos seguros de que servirá como nexo central, al igual que la Cantina en *LSW*. 5 ¿Nuestro mejor momento con el Batcóptero? 1966, Batman: La Película, en la que el Batcóptero, volando bajo, es atacado por un tiburón especialmente atlético. ¿La solución de Batman? Hombre, pues el bat-repelente de tiburones, claro.

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** NINTENDO **ESTUDIO:** NINTENDO **LANZ.:** SI NO QUIEREN HERIDOS, ENTRE ABRIL Y JUNIO

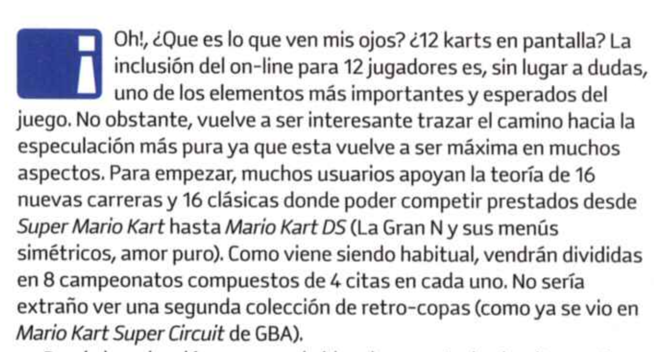
MARIO KART Wii

16 circuitos nuevos, 12 jugadores on-line y las extrañas motocicletas han sumido a todos en un estado de éxtasis



Cambiando el escenario y el rol, las minas de Wario tienen cierto regusto a las míticas 'Sendas Arcoiris'.

Esa enorme gorra vuelve a poner en evidencia lo cantoso que resulta Luigi para cualquier jugador.



¡Oh!, ¿Que es lo que ven mis ojos? ¿12 karts en pantalla? La inclusión del on-line para 12 jugadores es, sin lugar a dudas, uno de los elementos más importantes y esperados del juego. No obstante, vuelve a ser interesante trazar el camino hacia la especulación más pura ya que esta vuelve a ser máxima en muchos aspectos. Para empezar, muchos usuarios apoyan la teoría de 16 nuevas carreras y 16 clásicas donde poder competir prestados desde *Super Mario Kart* hasta *Mario Kart DS* (La Gran N y sus menús simétricos, amor puro). Como viene siendo habitual, vendrán divididas en 8 campeonatos compuestos de 4 citas en cada uno. No sería extraño ver una segunda colección de retro-copas (como ya se vio en *Mario Kart Super Circuit* de GBA).

Desde la redacción, amamos la idea de ver más de circuitos antiguos en elegantes motorores 3D. Por citar un ejemplo, el mítico 'Donuts Plains' ya se vio agraciado con este aspecto en *Mario Kart DS* (Estimulando nuestro Cortex Prefrontal). No obstante, la identidad de estos circuitos puede quedar mermada ante un peligroso enemigo que poco tiene que ver con la estética; el tiempo. El tiempo transcurrido y la evolución de la saga (los nuevos karts, las motos y las novedosas técnicas en carretera) no tienen porque adaptarse a los viejos tiempos.

Ante esta situación, resulta inevitable mirar de reojo a uno de los movimientos que más revuelo creó en torno a la última entrega de *Mario Kart DS*; el 'snaking'. Este movimiento permitía mediante rápidos mini-turbos tomar velocidades endiabladas tanto en rectas como en curvas, algo que a un sector de jugadores adoró y otro odió hasta llegar al punto de dejar el juego. Los amantes del 'Snaking' que creían en la subsistencia de esta polémica técnica tienen un nuevo enemigo en casa, un forastero ha llegado a la ciudad del mini-turbo. Este se carcajeara en los morros de los que fardaron de habilidad y maestría de hacer las carreras apoyados en el 'Snaking' y con los ojos cerrados.

Ante la pregunta, ¿Es esta falsa velocidad el enemigo en cuestión? La respuesta la podemos llamar con un nuevo concepto, el 'Stunt-turbo'. Los vídeos oficiales donde veíamos a Wario sobre su carro dando tumbos de 360 grados en el aire introdujo este posible nuevo sistema. Al impactar en el suelo, podemos observar como el coche se enciende por los bajos de un color rojo y produce un mini-turbo al chocar con el suelo. La opción más obvia sería estar buscando salientes, saltos y 'half-pipes' (unas plataformas que te impulsan por los aires) a lo largo del circuito



CLÁSICOS BÁSICOS

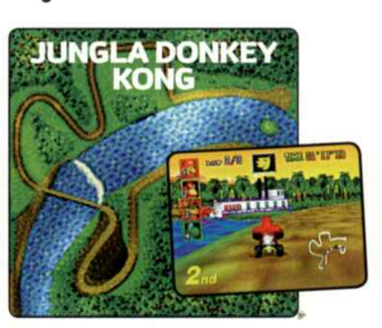
Hace unas semanas hablábamos de los circuitos de SNES y Game Cube que necesitábamos en la parrilla inicial. Hoy nos movemos una generación arriba para ver que se cocía en 1996 con Nintendo 64 y su Mario Kart 64.



Un barco encantado y terribles Fantasmas made in Nintendo. Como el infierno en la tierra, vamos. ¿Alguien dijo atajos?



No hay motivo alguno para que no le den la oportunidad que se merece este genial mapa. Un privilegiado en la selección.



El diseño no es nada del otro mundo, pero anda que no mola cruzar un rio esquivando conchas y cáscaras de plátano.



Originalmente, en tonillo marroncillo, esta pantalla necesita una limpiadita si quiere ser seleccionada.



El circuito favorito de los programadores. Nos importa un pimiento la opinión de los programadores. Menos jugar y más currar.



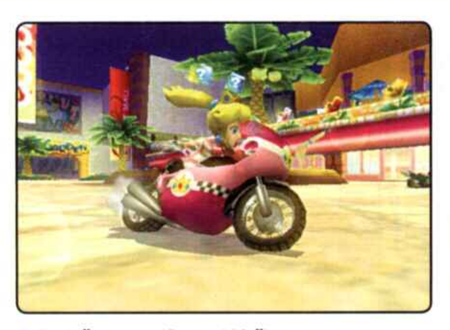
El nuevo territorio de *Mario Galaxy*. Sin duda, volverá a ser una de las últimas carreras del juego ¿Conseguirá deleitarnos de nuevo?



Una decena de atajos es la mayor gracia de esta pantalla. Maquíllalo con estética del Planeta de Galaxy y tendrá mejor pinta.



¿Acaso no es orgásmico lanzar un rayo mientras tus rivales saltan? Este circuito sería tu nueva pasión, ya que aquí no se hace otra cosa.



Pantallas, como 'Coconut Mall' parecen desarrolladas para las motocicletas pero... ¿Qué pasará con las pantallas más antiguas?[1]



Fíjate bien en la foto. ¿Ves el Coche-cuna? ¿Avistas los colores del conductor? En efecto, amarillo y lila. ¿Es esta la confirmación de la llegada de Baby Wario.

para activar esta nueva habilidad, pero la búsqueda de estos elementos podría demorar nuestro tiempo en pista y la posición. Tomemos el ejemplo del monte nevado que mostró Nintendo en la 'Auttum's press conference de 2007'. La carrera es muy similar a la que y se vio en *Mario Kart Double Dash*, DK Mountain. No sería descabellado comenzar esta carreras desde el aire y terminarla en un punto al final de la bajada (con cierto regustillo rancio al exitoso *Snowboard Kids* de Nintendo 64). No esperéis ver como el hielo se derrite a nuestro paso, con altas laderas a cada lado y bruscos giros, esta no es más que uno de los comunes denominadores de esta pantalla. Al contrario que en las otras carreras mostradas, esta sera una de las mejores oportunidades de poner en practica los nuevos impulsos Stunt.

Fría delicia

Las subidas y bajadas de estas cuestas revelan una nueva apuesta gráfica en el título. Mientras despegamos, podremos observar con gran acierto, unas pistas de montaña sencillamente preciosas que aguardan impacientes a los motoristas que estén por venir a disputar copas y trofeos en ella. ¿La mejor noticia? Explosiones, aunque podrían aparecer nuevos items junto a las clásicas cáscaras de plátano, conchas multicolor o el fulminante rayo. Lo más enigmático es la posibilidad de nuevos champiñones. *Galaxy* aporta nuevos tipos de seta bastante interesantes, ¿Van por ahí los tiros? La Seta boo podría ser, la sustituta del propio item de Boo. ¿Fuego o Hielo? Probable. ¿Pluma para saltar? Nintendo, no nos dejes así y habla.





1 Las motos, al contrario que los karts, no parecen tener stunt-turbo al chocar con el suelo. 2 Preguntas/ Amenazas de Muerte pueden dirigirlas a la casa de Matthew.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE · 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE · 967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN · 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA · 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE · 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO · 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA · 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR · 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA · 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL · 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA · 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES · 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA · 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU · 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ · 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES · 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA · 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER · 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN · 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ · ¡¡NUEVA APERTURA!! · 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA · 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) · 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ · 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA · 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA · 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA · 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN · 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN · 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A · 32003 OURENSE · 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS · 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) · 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS · 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA · 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO · 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI · 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

NINTENDO DS LITE NEGRA 149.95€



NINTENDO DS LITE BLANCA 149.95€



NINTENDO DS LITE ROSA 149.95€



NINTENDO DS LITE PLATA 149.95€



ADVANCE WARS DC 39.95€
ASSASSIN'S CREED 37.95€
BABY PALS 37.95€
BLEACH 37.95€
FIFA STREET 3 37.95€






MARIO & SONIC OLIMPIC 42.95€
MATHS TRAINING 29.95€
NARUTO NINJA DESTINY 39.95€
PES 2008 37.95€
SEGA SUPERSTAR TENNIS 37.95€







AN ARTIC TALE 29.95€
AQUARIUM DS 24.95€
ASTERIX OLIMPIC G. 37.95€
BARBIE ISLA ANIMALES 29.95€
BOMBERMAN LAND 2 37.95€
BRAIN ASSIST 37.95€
BRATZ SUPER BABYZ 37.95€









BUNNYZ 37.95€
CATZ 37.95€
DOGZ 37.95€
CHAMP. BOXING 29.95€
GARFIELD GETS REAL 29.95€
GEOMETRY WARS 29.95€
GODZILLA 29.95€









HOT WHEELS 29.95€
IMAGINA SER PATINAD 37.95€
IMAGINATION INVADERS 29.95€
MARIO PARTY DS 39.95€
MATHS PLAY 29.95€
MÁS BRAIN TRAINING 29.95€
MIAMI NIGHTS 29.95€








MYSTERY DUNGEON 37.95€
MI EXPERTO VOCABUL. 29.95€
MX VS ATV UNTAMED 37.95€
NEW SUPER MARIO 39.95€
PAINT BY DS 24.95€
PANZER TACTICS 37.95€
PUPPY LUV 29.95€






RATATOUILLE COCINA 37.95€
RETO MENTAL 29.95€
SEA MONSTERS 29.95€
SHREK OGROS DRASNOS 37.95€
SIGHT TRAINING 29.95€
MY SIMS 37.95€
SPIDERWICK CHRONICLES CONS.









SPONGEBOB ATLANTIS 29.95€
LOS SIMPSONS 37.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS 37.95€
TIGERZ 37.95€
WWE SMACK VS RAW 08 42.95€
ZELDA PHANTOM HG 39.95€
ZOO TYCOON DS 2 37.95€



VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii™

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES



CONSOLA NINTENDO Wii + CONTROLLER + NUNCHAKU + JUEGO Wii SPORTS — 249.95€





WII REMOTE CONTROLLER — 42.95€



NUNCHAKU — 19.95€



ADAPTADOR LAN — 29.95€

CLASSIC CONTROLLER — 19.95€





WII ZAPPER + LINK CROSSBOW TRAIN — 29.95€



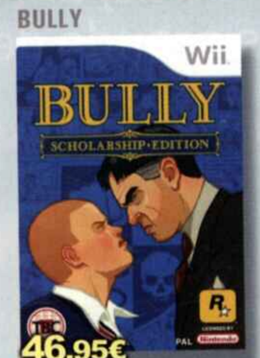
ALONE IN THE DARK — 56.95€



BATTALION WARS 2 — 46.95€



BLEACH — 56.95€



BULLY — 46.95€



DBZ TENKAICHI 3 — 56.95€



DONKEY K. JET RACE — 46.95€



NIGHTS — 56.95€



NO MORE HEROES — 56.95€



SEGA S. TENNIS — 56.95€



SONIC RIDERS ZERO — 56.95€



SUPER MARIO GALAXY — 46.95€

ZACK & WIKI — 46.95€

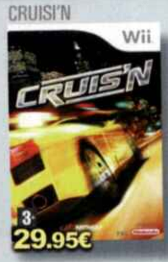


AJEDREZ WII — 29.95€





ASTERIX OLIMPIC G. — 56.95€



CRUISI'N — 29.95€





CSI PRUEBAS OCULTAS — 56.95€



DESTROY ALL HUMANS 3 — 56.95€



DISNEY PRINCESAS — 56.95€



GHOST SQUAD +ZAPPER 51.95€ — 42.95€



GUITAR HERO 3 +GUITARRA — 86.95€

HOUSE OF DEAD 2&3 — 37.95€



MARIO & SONIC OLIMPIC — 56.95€



METROID PRIME 3 — 46.95€



MOH HEROES 2 — 56.95€



MX VS ATV UNTAMED — 56.95€

MY SIMS — 56.95€

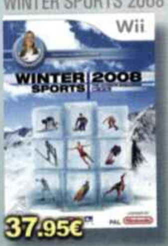
NITROBIKE — 56.95€

POKÉMON BATTLE REV. — 46.95€

PUZZLE QUEST — CONS.



RESIDENT E. UMBRELLA +FIGURAS LEON Y ADA 56.95€ — 46.95€



WINTER SPORTS 2008 — 37.95€



SAMURAI W. KATANA — 56.95€

SEA MONSTERS — 37.95€



SEGA BASS FISHING — 37.95€



SPIDERWICK CHRONICLES — CONS.



TRIIVIAL — 42.95€

VICTORIOUS BOXERS — 29.95€

WORMS GUSANODISEA — 56.95€



WWE SMACK VS RAW 08 — 56.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



SUPER SMASH BROS BRAWL A-Z

Para finalizar la cuenta atrás, ahí van 31 razones de por qué Brawl será el juego más grande de 2008...

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **DESARROLLA** SORA **LANZAMIENTO** YA (JPN), 10 FEB (US), ??(EUR)

A SISTENTES

Brawl irá más allá de los propios personajes controlables al darle vida a estos clásicos trofeos. No contentos con la impresionante plantilla de luchadores, Nintendo ha incluido varios asistentes que, al usarse, se materializan en diferentes personajes que aparecen en pleno combate y realizan alguna acción. Desde el gruñón Resete[1], pasando por Little Mac, Grey Fox de *Metal Gear* o Saki Amamiya de *Sin and Punishment*.

ASISTENTES

B OWSER

El Smash Final de Bowser es de lejos el más impresionante de todos: se transforma en el monstruoso Giga Bowser y comienza a liberar su furia como si fuese el primo malvado de Godzilla recientemente escapado de Parque Jurásico. ¡Smash de Bowser!


BOWSER

BULBLIN-PUENTE DE ELDIN

Adoramos los niveles interactivos y este promete ser uno de los más interesantes, nada menos que el Puente de Eldin de *Zelda Twilight Princess*. De vez en cuando, el Rey Bulblin aparecerá por ahí...


PUENTE DE ELDIN


PUENTE DE ELDIN

C OOPERATIVO

¿Qué es lo que tienen en común los modos de juego Pim-pam-Smash, Béisbol Smash o el Emisario Sub-espacial? Respuesta: ¡pueden ser jugados con un amigo! Diablos... no hay duda alguna. *Brawl* será EL party game definitivo.

COIN LAUNCHER - LANZAMONEDAS

Si bien la idea de introducir monedas en una máquina para obtener a cambio trofeos suena bien, preferimos algo más cuidado. Por ejemplo: Lanzamonedas. Es un minijuego que te reta a lanzarlas contra los trofeos que quieras obtener. Mucho mejor, ¿verdad?



LANZAMONEDAS



CO-OP



CO-OP

1 Sí, Resete. El mismo maldito topo que aparecía en *Animal Crossing* cada vez que apagabas la consola. ¿Qué pasa que no puedo quedar sin batería? ¿No puedo apagarla cuando quieras? Pues... pues... ¡ahora le adoramos!





¿Inocente? ¡Jamás! No te dejes engañar por esa cara...


DIDDY KONG


DIDDY KONG


EXCITEBIKE


FLUDD


GRÁFICOS


ESPECTADORES


BÉISBOL SMASH

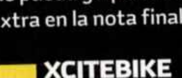

ITEMS


SALTO


KK SLIDER

DIDDY KONG

Nos lo estábamos preguntando desde hace tiempo. Por fin, ¡por fin!, la posibilidad de abofetear a Diddy Kong es una realidad. Nota para los desarrolladores: si introducís un minijuego en vuestro producto donde pueda golpearse a Diddy, supondría un 5% extra en la nota final. Quizá más.



EXCITEBIKE

Cuando los corredores de *Excitebike* se enfurecen, las reglas dejan de funcionar y sólo te quedará la opción de huir rápidamente si no quieres morir. Están aquí para hacer los combates tácticos, pero la verdad es que es imposible no sonreír cuando algo así aparece en pantalla.

FLUDD

Seamos honestos: Si bien muchos recordamos con cariño a Mario cruzar la Plaza Delfino con él, la mayoría de *Mario Sunshine* no podía compararse con las secciones en FLUDD. ¿Y para qué nos vamos tan atrás? Simplemente pensad que será una buena habilidad para Mario. Después de todo, la invención de E Gadd ha encontrado su lugar en el universo Mario.



GRÁFICOS

Simplemente observa las imágenes. Nada más que añadir.

(GAMBLING)-ESPECTADORES

El Modo Espectador te permitirá observar batallas WiFi y, además, podrás obtener algunas pegatinas si pierdes. Sólo sabemos que en el momento en que perdamos la sensibilidad de los dedos, seguiremos divirtiéndonos mientras vemos perder a los demás.

HOME-RUN-Béisbol Smash

Cuando estés cansado de pelear... no, espera, olvida eso. Cuando tus ojos ya no puedan seguir bien la velocidad de los combates de *Brawl*, podrás disfrutar de este pequeño minijuego. Podrías además imaginar que estás jugando a *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*[1], sólo que... bueno, sin pagar por él.

ITEMS

Un atrayente plato de Curry Super-picante que permitirá realizar combos de forma ágil y frenética. La Bomba Gooey podría ser mejor: selecciona un oponente y le verás correr como un loco para evitar ser golpeado por ella. Cada objeto en sí mismo añade una capa de profundidad, y podrás elegir cuáles quieres activar para crear el combate perfecto.

JUMPING-SALTO

Sin duda, es la mejor forma de matar a alguien. Imagínate la humillación: tu oponente está en el borde del escenario, intentando recuperarse... y vas tú y saltas sobre su cabeza para aplastarle. Increíble.

KK-SLIDER

El mejor momento de *Animal Crossing Wild World* era escuchar la extraña música de KK Slider y, de hecho, era la única razón para visitar VillaNGamer a las 8 de la mañana cada sábado. ¿Qué otro juego de lucha puede presumir de tener al fondo del escenario a un perro que toca la guitarra?

LEVEL EDITOR-Creador de escenarios

Nuestra lista de "cosas que serían geniales" contaba con un Creador de Escenarios casi en el primer puesto -por debajo de la inclusión de Sonic-... ¡Y ahí lo tenemos!. Habrá que ponerse manos a la obra para crear un nivel espectacular.

2 ¿Mario vs. Sonic? Sin entrar en polémicas sobre la versión de las olimpiadas del fontanero y el erizo ¡El verdadero Mario vs. Sonic es Brawl!.

¿Cómo es posible que Pikachu use Pokéballs por sí mismo?

¡A ver si lanzan Densetsu no Stafy en España!

MÚSICA

Nintendo debe haber tomado nota de alguna encuesta relacionada con la mejor música de los videojuegos. Y es que cuando vimos la lista de músicos involucrados en *Brawl*, sólo pudimos llorar de felicidad. No sólo por la inclusión de melodías de casi todas las franquicias de Nintendo, sino además por contribuciones como las de Akihiro Honda (*Metal Gear*), Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts*) o Noriyuki Iwadare (Grandia). El juego está repleto de clásicos y con la opción de Mi Música, podrás elegir las melodías que quieres que suenen en cualquier nivel. Y habrá cantidad de canciones ocultas. Habrá que comprar la BSO tan pronto como salga a la venta, sin duda.

NEW PORK CITY

"Queremos luchar en una ciudad que nunca duerme,
Y encontrarnos como el rey de la colina, en lo más alto,
Ese pequeño avión está destinado a perderse;
Comenzaremos en la vieja New Pork, y poder esquivar a la Quimera,
Nos veremos ahí, New Pork, New Pork".

OLIMAR

El mejor personaje controlable anunciado[1]. De lejos. Cualquiera que haya jugado a la saga Pikmin sabrá que estas pequeñas criaturas suelen morir siempre. Pero ahora, usándolas a modo de ataques comandados todo pinta mejor que nunca. Lo mejor es que cada Pikmin tendrá sus propias habilidades en base a su color. Así que... ¡adelante, fieros rojos!

PICTOCHAT

El nivel de Pictochat es absolutamente genial, ¿Quién no desearía estar siempre en un área que cambia eventualmente de forma?. Tranquilos, por que su aparente sencillez oculta algo más que simples líneas.

QUITTERS-RAJADOS

Los jugadores que usen trucos merecen todo el abuso posible. Pearo mientras no podamos enviar quejas a través de la red, seguro que muchos de estos usuarios entran a nuestras partidas a molestar. En este caso, la solución será la IA de Brawl...

ROB

V de Venganza. Venganza contra ROB: un cascarón vacío que absorbe energía de las pilas. Nos prometiste mucho y nos diste poco. ¿Dónde están tus juegos? No pasa nada, tu rotación y tu cuello roto no serán rivales para nuestro Mando Clásico.



SONIC

¿Hay que decir algo más? ¡Es el combate definitivo!

SACAR IMÁGENES

¿Has visto a Mario fastidiando a Peach? ¿Qué ángulo es mejor para retratar a Snake agarrándole el cuello a Diddy? Es perfecto para compartir los buenos momentos, por lo que el añadido de poder sacar capturas es uno de los mejores. Pausa el juego, saca la imagen y envíasela a un amigo o guárdatela para la posteridad en una tarjeta SD.

Sonic: os lo dijimos todo este tiempo. ¿Verdad que sí? claro que sí...

TARGET SMASH!!-

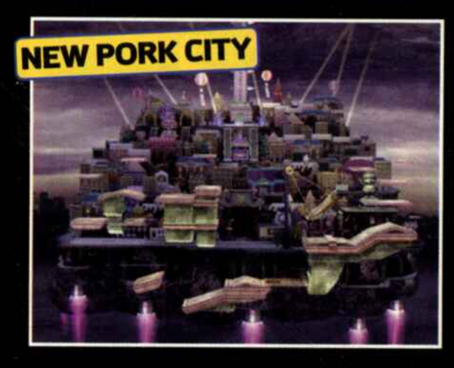
Siempre nos ha gustado este pequeño minijuego, así que verlo de vuelta nos supone una agradable noticia.





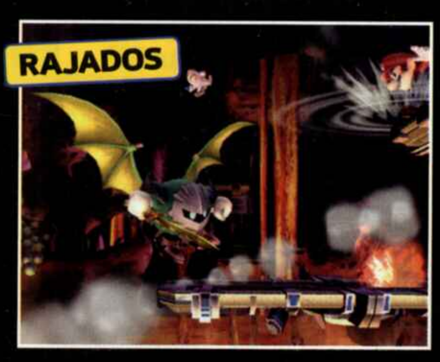














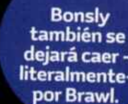




4 Pero, espera un momento. ¡Oh! Si puede que esto no sea lo último que veamos en cuanto a personajes en *Brawl*. Los rumores ya hablan de tres personajes nuevos: Ness y los pokémon Lucario y Jigglypuff. ¡Jigglypuff, uff!

"Estoy observando tras todo esto". Nosotros también, Andross.





Bonsly también se dejará caer - literalmente- por Brawl.

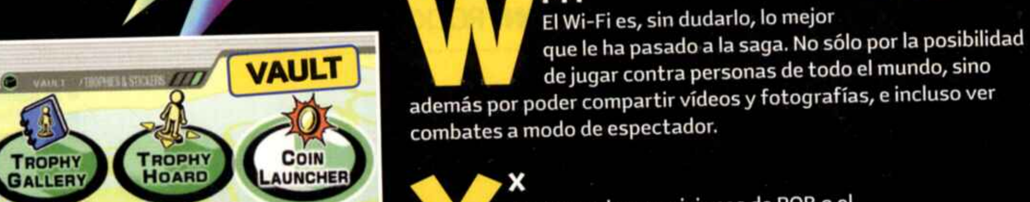




















TROFEOS

¿Rejugabilidad? No pasa nada: Brawl te durará años. Habrá cientos de trofeos para coleccionar, y obtenerlos no será nada sencillo. Una década de Pokémon ha tenido bastante influencia en el modo Aventura. En el Emisario Sub-espacial, los enemigos deberán ser debilitados para posteriormente ser convertidos en trofeos.

ULTIMATE ITEM-DRAGOON

Puede que Kirby's Air Ride no haya funcionado demasiado bien, pero eso no impedirá que en *Brawl*, el Dragoon se convierta en el "Gran Objeto". Si recoges las tres piezas que lo forman, podrás atacar a tus oponentes y, si les das, morirán automáticamente.

VAULT - BAÚL

El baúl es donde se guardarán todos los tipos de coleccionables. Si eres como nosotros, lo visitarás después de cada combate para ver lo nuevo que has obtenido, e intentando sacar aún más ítems en el Lanzamonedas. ¿Hazte con todos? De acuerdo, pero tardaremos meses...

Si Peach puede luchar, ¿por qué es secuestrada?

WI-FI

El Wi-Fi es, sin dudarlo, lo mejor que le ha pasado a la saga. No sólo por la posibilidad de jugar contra personas de todo el mundo, sino además por poder compartir vídeos y fotografías, e incluso ver combates a modo de espectador.

X

Junto con las apariciones de ROB o el FLUDD, la inclusión de música de X, el clásico juego de GameBoy, representa algo genial: Nintendo no se olvida de sus creaciones y no quiere que caigan en el olvido.

YOSHI'S ISLAND

En ocasiones sólo queremos simplicidad para nuestros niveles[5]. Yoshi's Island ha estado siempre presente en la serie, pero nunca ha lucido tan bonito. Con cambios estacionales y esa música... Preferimos no pensar sobre ello.

ZERO SUIT SAMUS

¿Cómo podíamos explicar la caída de Atlantis? ¿y cómo ocurrió el Bing Bang? ¿O simplemente por qué Samus luce mucho, mucho mejor con el Zero Suit que con su armadura?



Los rumores de una Samus sin Zero Suit son falsos.

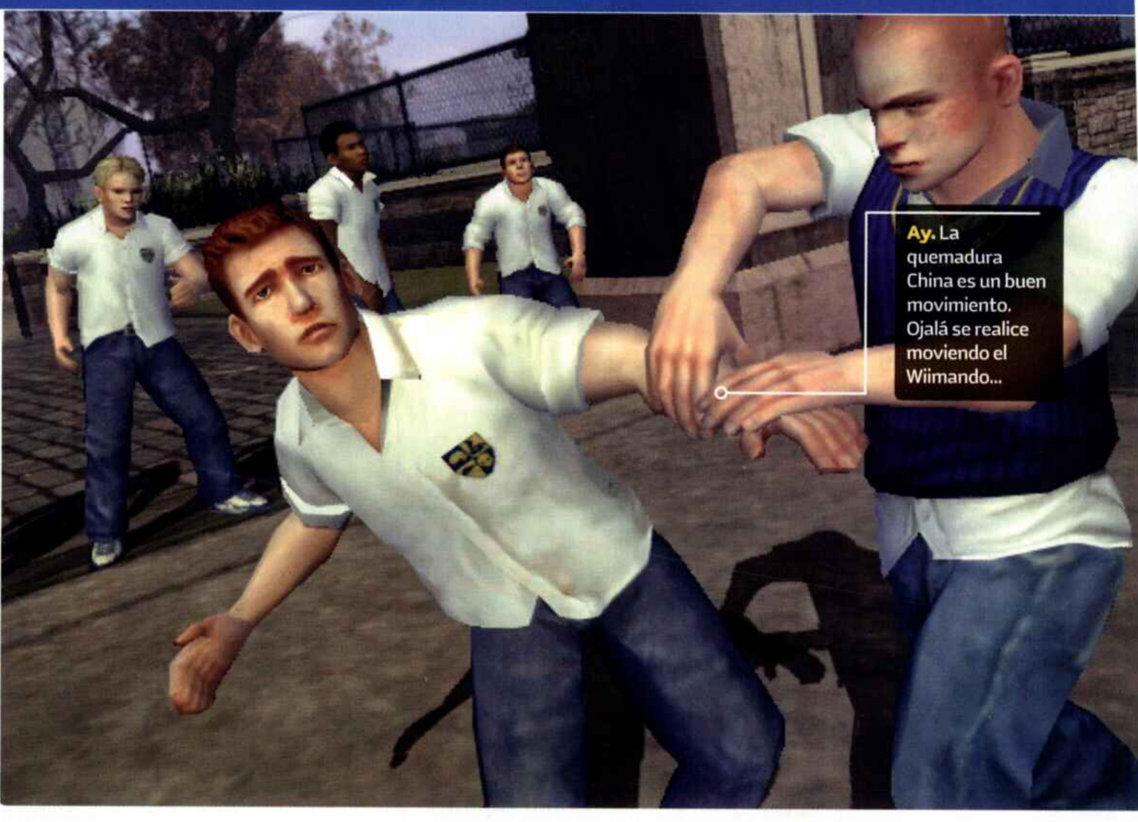
5 Y en otras sólo queremos algo que poner en Y. Lo sentimos por Batalla o Brawl - La letra B era demasiado popular.



Hacer novillos es la forma de completar algunas misiones, pero tendréis que esquivar a los prefectos. Esconderse en las taquillas vacías es la mejor solución.



En cada uno de los cinco capítulos se ve a Jimmy trabajar para desbaratar una facción social. La venganza más dulce viene al arruinar el gran partido de los deportistas. Sólo diremos que tiene que ver con súper-pegamento, una bomba y un disfraz de vaca.



Ay. La quemadura China es un buen movimiento. Ojalá se realice moviendo el Wiimando...

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** ROCKSTAR **ESTUDIO:** ROCKSTAR VANCOUVER **LANZAMIENTO:** 7 MARZO

BULLY
SCHOLARSHIP EDITION

Ten preparados los huevos podridos, el chico más problemático del patio quiere dar guerra en Wii.



La química implica pulsar el botón correcto en el momento justo en que pasan por la pantalla. Si os equivocáis, sufriréis severas quemaduras faciales.

Meter hurones en las fiambreras de los de primero. Apuntar a los compañeros de clase a Cienciología. Los chicos de NGamer nunca hemos abusado de nadie en su vida, por las payasadas de Jimmy Hopkins, optimizadas para Wii serán aún más atractivas.

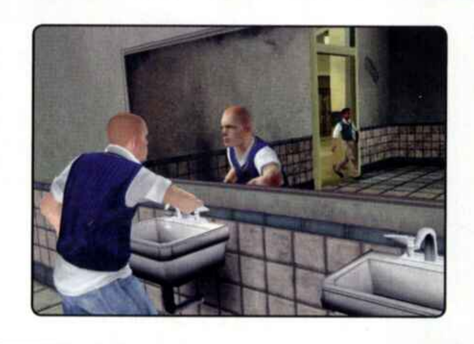
El abusón que hay en ti

¿Cómo ha cambiado el mocoso desde su encarnación para PS2? El mundo estilo *GTA* en el no ha cambiado y seguramente esté más animado. Junto a sus nuevos trajes, Jimmy necesita determinadas marcas para pegar con ciertas pandillas sociales, se nos han prometido nuevos objetos. ¿Tal vez se trate de armas extra que se unan al tirachinas, que a buen seguro se controlará con el Wiimando?

Luego está el saturado horario que es la columna vertebral de la rutina diaria de Jimmy. Con cuatro nuevas clases veremos minijuegos en música, matemáticas, geografía y biología. Apostaríamos a que en música tenemos que tomar la batuta y que en mates haremos ejercicios aritméticos para entrenar nuestro cerebro.

En cuanto a otros detalles particulares del control de Wii, nos parece que las peleas con puños pegarían bien con un sistema parecido al de *El Padrino*[1]. ¿Y arrear un buen coscorrón con el nunchaco?

Sumad ocho misiones a un juego que ya viene cargado de guerras en clase, escaramuzas ilícitas en el parque de atracciones y un club de ataque a vagabundos. *Bully* tiene pinta de ser el primero de la clase.



Puede parecer un bravucón, pero en el fondo Jimmy es un buen tío



1 Realmente el sistema propuesto por El Padrino para agarrar y lanzar a los enemigos era muy divertido y de lo mejor del juego.

UN DÍA CUALQUIERA.

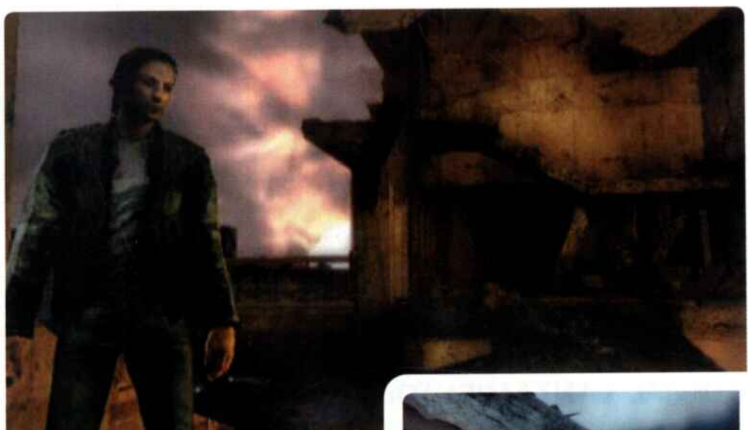
Hopkins solo es un niño de 12 años en un mundo de adultos. Como tal, debe ir a clase, aunque la asistencia aumenta vuestras estadísticas, y hay que respetar los toques de queda. Si os pillan deambulando por los pasillos o por las calles de la ciudad por la noche, a la mañana siguiente estaréis delante del director. Pero Rockstar ha cambiado los castigos por minijuegos, no muy diferentes a los trabajos a tiempo parcial de *No More Heroes*.



ALONE IN THE DARK
NEAR DEATH INVESTIGATION

El Central Park más terrorífico nos espera

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	HYDRAVISION ENTERTAINMENT / EDEN STUDIOS
LANZAMIENTO	MAYO 2008



Algunos enemigos irán dejando un rastro de gasolina al que podremos prender fuego. No son muy inteligentes, ¿no?

El puntero de Wii nos ayuda mucho a la hora de apuntar a nuestros enemigos, aunque para cambiar de unidad será mejor usar el menú.

Aún estamos algo desconcertados por el hecho de que, según se comenta en varios sitios de Internet, el Edward Carnby de esta quinta entrega podría ser el mismo que protagonizó el *Alone in the Dark* original, ya que la diferencia entre el mundo de ambos juegos es de unos 80 años. Pero es un desconcierto que nos dura poco, ya que estamos ansiosos por pasar miedo en nuestras Wii y podríamos hasta pasar por alto un pequeño error cronológico.

La acción está ambientada en Central Park; su intención es que lleguemos a temer incluso nuestros sitios más familiares. El encargado de escribir el guión en esta ocasión ha sido Lorenzo Carcaterra, autor del relato en el que se basó Sleepers; una historia que estará cargada de criaturas que parecen sacadas de las peores pesadillas de Lovecraft.

Una de las grandes novedades es una completa interacción con el entorno: Carnby podrá manipular objetos en tiempo real. El personaje y su brazo derecho se controlarán de forma independiente, algo que nos imaginamos cómo se trasladará al Wiimando y el nunchaco.

El fuego será fundamental, ya que no sólo complicará el avance, sino que además será su mayor aliado. Pero para facilitar las cosas, , se podrán preparar trampas que los eliminen más rápidamente.

Para terminar, destacar que el argumento del juego estará dividido en capítulos de una hora aproximadamente, como si se tratase de una serie de televisión. Preparad las palomitas, porque su lanzamiento está más próximo de lo que parece.



Por las imágenes que estamos viendo últimamente, parece que nos vamos a tirar medio juego colgados de cornisas.



Las ascensión del muñeco Marshmallow promete ser una de las escenas más memorables del juego. Evitar su avance colgados del edificio será emocionante.

Con un guión escrito por los creadores de las películas, podemos aseguraros situaciones hilarantes e imprevisibles.

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SIERRA
ESTUDIO	TERMINAL REALITY
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

LOS CAZA-FANTASMAS

Que se preparen esos espectros del infierno

Tras casi 20 años de silencio, los cazafantasmas volverán a la actualidad. El medio elegido en esta ocasión son los videojuegos en lugar del cine, en lo que podría considerarse casi una tercera parte de la saga: los guionistas de las películas, Harold Ramis y Dan Aykroyd están a cargo de la historia del juego y todo el reparto de actores dará voz y rostro a sus personajes.

La historia se desarrollará dos años después de *Cazafantasmas 2*: estamos en 1991, con Janosz Poha de nuevo intentando abrir el Museo de Arte de Manhattan. Pero aún quedaban restos espectrales y los cazafantasmas acuden a ayudar. Esta vez, con una nueva herramienta bajo el brazo: un mando de Wii. Usaremos el mando para realizar las acciones como si fuese la mochila: Paralizar con rayos a los fantasmas, lanzar trampas o capturar espectros son sólo algunas de las cosas que podremos realizar.

¡Abre la trampa!

Pese a que el modo principal sólo contará con 10 fases, encontraremos un modo multijugador para hasta cuatro personas en una misma consola a pantalla partida. Se ha descartado la opción de jugar Online, pero no deja de ser un mal menor ante lo que promete ser diversión pura y dura.

Todo esto se verá arropado por una ambientación ochentera de las películas originales. De hecho, pese a que casi todo será nuevo, las primeras fases de la aventura serán casi introductorias y nos mostrarán a criaturas que ya pudimos ver en las cintas, como la mujer de la biblioteca... ¡incluso nos volveremos a ver las caras con el extraño Stay P! ¿Lo peor? Aún no tiene fecha de lanzamiento...





La versión de Wii promete gráficos más estilizados. Las imágenes que veis son de la versión para 360 y PS3.



Ulala procede del bailón título de Dreamcast *'Space Channel 5'*. Si te fijas, dispone de una pistola cazadora de aliens en su cadera. ¿La sacará si el partido se pone complicado?



La pista sacada directamente de *Jet Set Radio* está basada en el barrio japonés de Shibuya. Otra pista destacada es la playa de Potter de *Out Run*.



AiAi celebra el tanto, mientras una especie de policía juega con su porra de manera extraña...

PLATAFORMA: WII Y DS **DISTRIBUYE:** SEGA **ESTUDIO:** SUMO DIGITAL **LANZAMIENTO:** 28 MARZO

SEGA SUPERSTARS TENNIS



Como en *Virtua Tennis 3*, no subes de nivel a tu personaje según avanza el juego. Se basa más en el estilo arcade con estadísticas.

Sonic y sus amigos unen fuerzas en el juego definitivo de Tennis para Wii. Traemos fresca la entrevista a sus desarrolladores.

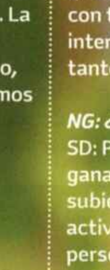


El juego permite varias opciones de conectividad. Tu wiimando sólo, con nunchaco (para mover el personaje) o incluso el mando clásico.

Personajes de Sega, 'Powerups', Mini-juegos y raquetas. La respuesta de Sega a Nintendo con su *'Mario Tennis'*. Bendecido por el motor de *Virtua Tennis 3* y el Wiimando, el cóctel se ha convertido en una de las apuestas de 2008. Hablamos con Sumo Digital, para que iluminen nuestras dudas.

NG: ¿Podríais explicar el funcionamiento del Wiimando?
SD: Hemos tomado como referencia la velocidad y la distancia recorrida por el Wiimando para determinar lo útil que resulta el lanzamiento. Por supuesto, como en el tenis real, entran varios factores. Dale demasiado pronto o tarde y la pelota se saldrá. Nos hemos ceñido en seguir escrupulosamente el recorrido del mando para efectuar mejores o peores tiros según la agilidad del jugador.

NG: ¿Que nos podéis adelantar de los mini-juegos?
SD: Para empezar, tenemos un juego basado en *Space Harrier*. Apunta con tu saque a los enemigos de este juego mientras evitas sus impactos. Por citar algún otro, destacaría *Puyo Puyo Fever*, donde tienes que lanzar la pelota a la pared para acabar con todos los Puyos. Lo realmente interesante de estos juegos es disfrutarlos tanto en solitario como en compañía[1].



NG: ¿Como funcionan los poderes?
SD: Por cada bola devuelta y puntos ganados, nuestra barra Superstar irá subiendo. Una vez al máximo, podremos activarla para alterar el estado de nuestro personaje. Cada personaje tiene poderes exclusivos durante un corto espacio de tiempo. Por ejemplo Sonic se convertirá en Super Sonic, aumentando su velocidad y su fuerza. Sus tiros serán implacables, y ante una mala recepción el rival saldrá despedido de la pista. Cada protagonista tiene un movimiento y efecto diferente dependiendo de su procedencia. Esperamos que los jugadores aprecien estos detalles y sepan encontrar sus características estratégicas.



1 Soporta 4 jugadores en Wii 2 Beat y Gum son dos personajes de *Jet Set Radio* (Dreamcast)



Atención al macaco con cabeza de cara de cartón. Su nombre es 'Amigo' del original simulador de maracas *'Samba de Amigo'*. Como podeis observar, esta apunto de ser chafado por una pelota gigante.

NG: ¿Que personajes nos vamos a encontrar?

SD: Es una pregunta delicada, ya que todavía guardamos más de una carta en la manga. No obstante, si que os puedo confirmar los que a priori son más evidentes. Sonic, Ulala, Amigo, AiAi, Tails, NiGHTS, Shadow, Reala, Beat and Gum²... Hemos hecho una buena mezcla de personajes donde se den cita los clásicos y los más actuales. Si eres fan de Sega, no dudo que ante este plantel estarás ante todos los personajes necesarios para disfrutar.

NG: ¿Disfrutaremos de efectos sonoros y canciones clásicas de Sega?

SD: Ha sido un honor acceder a la librería de sonidos de Sega. Con ayuda de Richard Jaques, hemos conseguido un rescate de melodías clásicas para poner al día y que no desentonen con el producto final del juego. Podemos asegurar que los más de 80 temas no van a decepcionar a nadie.

VERSIÓN DS

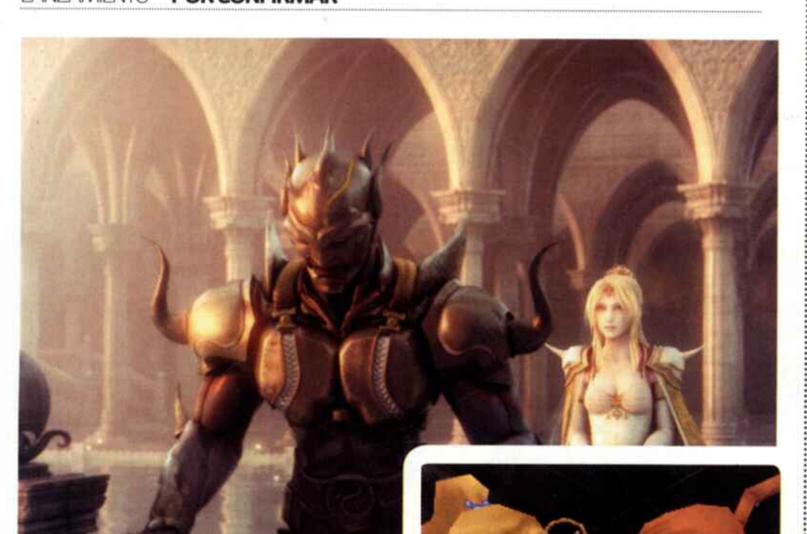
Juega con cruceta y los botones o con la pantalla táctil, dirige a tu personaje señalando a donde quieres que vaya y usa todos sus movimientos de una manera más cómoda. La clave: mejor posición, mejor repuesta.

La pantalla de arriba muestra la acción y la de abajo estadísticas. Ya sabes en cual tienes que concentrarte. Gráficamente, el juego presenta un aspecto genial en la pequeña de Nintendo.

FINAL FANTASY IV

Square sigue recordando su época dorada.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	SQUARE ENIX
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR





A pesar de su aspecto, algo más realista, el diseño de personajes sigue siendo cuanto menos curioso...

Cuando *FFIII* llegó a DS, lo que más nos sorprendió fue su increíble secuencia de introducción completamente en CG, que poco o nada tenía que envidiar a las plataformas que hacen uso del CD como sistema de almacenamiento. Después de ver *FFIV*, nuestra pregunta ya no es "¿cómo lo han hecho?", sino "¿por qué no lo harán más a menudo?".

FFIV demuestra que no se ha explotado nada el potencial de DS, y que nuestra portátil es capaz de dar mucho más de sí de lo que la gente cree. Seamos francos, hace relativamente poco que hemos completado *FFIV Advance*, y no teníamos especial interés en volver a jugar a la misma aventura con un lavado de cara. Pero con sólo diez minutos de juego, nos ha conseguido enganchar, ya que el cambio es mucho mayor de lo que pensábamos.

Olvidad todo lo que creíais saber de *FFIV*, porque no dejará de sorprenderos hasta el punto de que poco se parece al juego original. El motor gráfico es el mismo de *FFIII*, pero parece sentarle mucho mejor a Cecil y compañía, que han pasado de ser unas simples caricaturas a cobrar una madurez impresionante.

Los combates se mantienen inalterados, con su sistema de turnos determinados por una barra que se va cargando para cada personaje. Esto sigue suponiendo un lento desarrollo de los mismos, lo cual puede acabar resultando pesado para los que no sean amantes del género, pero su disposición es más bella que nunca: la acción transcurre en la pantalla superior, mientras los datos quedan relegados a la inferior.

Su argumento parecía sencillo en sus encarnaciones anteriores, pero gracias al remozado aspecto, adquiere tintes mucho más épicos; si a esto le sumamos las nuevas mazmorras y que cuenta con una mayor longitud, es imposible resistirse a su encanto.



IT'S A WONDERFUL WORLD

Una apuesta arriesgada, pero con mucho estilo.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	JUPITER
LANZAMIENTO	2008

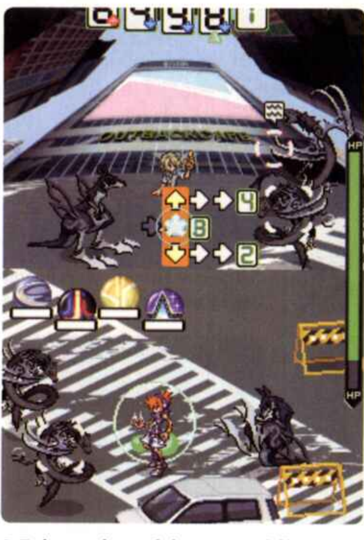
Una vez más, odiamos no ser expertos avanzados en lengua japonesa. Es algo que empezamos a plantearnos muy en serio, ya que no son pocas las maravillas niponas que pasan por nuestras manos y de las que nos enteramos de la historia la mitad. Tal vez sea culpa nuestra por jugar a títulos con una gran cantidad de texto, pero dudamos mucho que nadie que se acerque al atractivo estilo gráfico de *It's a Wonderful World*, tan cargado de estilo, sea capaz de resistirse a jugar y descubrir lo que guarda en su interior.

Se trata de una apuesta diferente por parte de Square Enix, que aprovecha las opciones de la pantalla táctil de DS para crear un RPG diferente, ambientado en la muy Tokio, Shibuya. Nuestro protagonista se encontrará caminando entre sus calles, cuando de repente unos extraños animales que responden al nombre de Noise, empiezan a atacarle.

Casi todo el sistema de control se basará en el lápiz táctil. El personaje avanzará hacia donde le indiquemos, y los ataques se realizarán mediante diferentes combinaciones, aunque algunos funcionarán simplemente tocando encima del enemigo, durante un tiempo limitado antes de tener que esperar para recargar dicho ataque.

Destila mucho estilo, no sólo en diseño, sino en su presentación, con escenas de diálogo muy bellas e imágenes intercaladas con criterio; aderezado con una banda sonora animada, que le queda como un guante.

Con una versión en nuestro idioma, puede ser todavía más perfecto. Si todo va bien, llegará a España a lo largo de este año 2008, bajo el nombre de *The World Ends With You.*



Todas y cada una de las escenas del juego son una marea de color, eludiendo ese color marrón de la paleta que tan poco nos gusta.

EMERGENCY MAYHEM

Cha-cha-cha-cha, vas a casa en una ambulancia de Nintendo.



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CODEMASTERS
ESTUDIO	CODEMASTERS
LANZAMIENTO	MAYO

Poneos al mando de los tres servicios de emergencia y responded a todas las situaciones serias y no tan serias en una gran ciudad plagada de crisis tras crisis.

Hace unos cuantos años, vimos un episodio del programa 999[1] de la BBC, que incluía una escena sobre alguien que había intentado saltar sobre una valla, pero se resbaló y se clavó una punta justo debajo de la boca. Aún ahora tenemos pesadillas por su culpa, así que tendemos a huir de los juegos que estén protagonizados por los servicios de emergencia.



¿Significa esto que hay que hacerle el boca a boca? ¿Podemos enchufarle a la corriente?



Monos mayordomos locos. Esto ocurre cada vez que vamos a la tienda local a por leche.

Afortunadamente, los incidentes a resolver en *Emergency Mayhem* son, principalmente, más chorradas que asuntos médicos. En vez de rescatar a gente de coches destrozados en accidentes múltiples en la autopista, mientras tratáis evitar que no se les salgan los órganos, tendréis que buscar monos que andan merodeando, con pistolas-plátano y escoltar pingüinos.

Justo a tiempo

El juego tiene lugar en una ciudad que se cae a cachos y vosotros tenéis que encargaros de las fuerzas de policía, la brigada de bomberos y el servicio de ambulancias. Responderéis a cada llamada de emergencia yendo hacia el vehículo apropiado y negociando una ruta a través de las calles (o buscando atajos) hasta el lugar del problema designado. Conduce demasiado despacio y se habrá terminado (el juego) antes de que hayas llegado.

Andar trasteando en los coches de bomberos y de policía suena divertido, pero es algo bastante genérico (*Crazy Taxi*). Sin embargo, al llegar a la escena, os encontrareis con un minijuego. Aquí es donde *Mayhem* intenta explotar al máximo las habilidades de la Wii, utilizando vuestro Wiimando para representarlo todo, desde una llave inglesa para abrir la boca de incendios hasta una manguera, sin olvidarnos de la pistola de plátanos. Habría sido más fácil llamar a Jack Bauer, pero bueno.



Es una lástima que el sistema musical no tenga demasiadas posibilidades.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	505 GAMES
ESTUDIO	DIMPS CORPORATION
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	MARZO

CUSTOM BEAT BATTLE: DRAGLADE

Combates rítmicos con estética anime.

Una nueva muestra de que las compañías usan Nintendo DS como campo de pruebas. Bajo su afable y graciosa estética, y sus numerosas promesas que lo coronan como un juego rabiosamente divertido y frenético, Dimps –desarrolladora- y Atlus –distribuidora- parecen haber olvidado que tratar superficialmente las posibilidades de un cartucho no es todavía suficiente.
La historia es simple: un muchacho de entre cuatro que podemos elegir al principio de la aventura, tendrá que superar varias pruebas para convertirse en un Grapper, un destacado guerrero en este mundo colorido y lleno de alegría en el que tan comunes son las espadas como los grandes ojos brillantes.

Este híbrido de varios géneros cuenta con un modo aventura como eje; un mini-RPG de avance lateral donde hay que hablar con NPCs, comprar en tiendas y, por supuesto, luchar contra monstruos simples y jefes que se esconden tras ellos.

En los combates es donde podemos encontrar la mayor innovación: las batallas son similares a las de un juego de lucha como *Street Fighter*, pudiendo enlazar combos de forma asequible. El elemento determinante es el medidor de barra especial que nos permite tocar una melodía que se transformará en una potente técnica ofensiva.

Esta puede estar realizada por defecto o podemos crearla poniendo varias notas en un pentagrama. Y si bien no hay demasiadas posibilidades de edición, no deja de ser un añadido aceptable. Los personajes pueden además equiparse magias como fuego, hielo o viento para amenizar un poco las batallas que disputaremos.

Y si no fuera suficiente, podrás jugar contra otros usuarios en partidas uno contra o en modo cooperativo. Bien.



Cada personaje dispondrá de armas específicas y atributos y podrá intercambiar sus aptitudes con otros jugadores.

1 999 estaba presentado por Michael Buerk y reconstruía horripilantes situaciones de la vida real a las que se habían enfrentado los servicios de emergencias.

DRAGON QUEST IV

El rol clásico quiere recuperar el tiempo perdido.





PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	POR CONFIRMAR
ESTUDIO	SQUARE ENIX
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR

Todos sabíamos que era sólo cuestión de tiempo que Square Enix empezase a reeditar la saga *Dragon Quest* junto a la saga *Final Fantasy*. Y vaya si se lo han tomado en serio, que se han embarcado directamente en la tarea de recuperar los capítulos IV, V y VI para DS. El primero de ellos acaba de salir en tierras niponas, con buenos resultados.

Se ha optado por un estilo muy sencillo, respetando al máximo este espíritu que era el sello de identidad de los originales. No se ha querido engañar a nadie ofreciendo un acabado artístico espectacular y unos combates, hasta cierto punto, arcaicos.

Los personajes siguen manteniendo sus diseños originales, obra del multimillonario Akira Toriyama, y sus sprites siguen siendo muy similares, salvo que un poco más definidos. El gran cambio nos lo encontramos en los escenarios, que se mantienen sencillos pero con un toque tridimensional y poligonal que resulta exquisito.

DQIV no es apto para todos los usuarios, ya que su sistema está algo anticuado. Los combates son de lo más simple: no se muestra al personaje principal, sólo un pequeño sprite del enemigo y animaciones limitadas, todo ello envuelto en un buen número de menús para decidir nuestras acciones.









Hace 16 años, Toriyama todavía no repetía el mismo diseño para todos sus personajes. Espera... ¿o tal vez sí?

Pero es justamente en esta sencillez donde radica su encanto. *DQIV* es un juego clásico, y así se ha querido recuperar, un juego de rol de la antigua usanza al que sólo los más veteranos del lugar, o los grandes amantes del género, sabrán explotarle todo su potencial. Sobre todo, porque requiere ser bastante hábil para salir indemne de sus complejos y numerosos combates.

DRAGON QUEST MONSTERS JOKER

Nunca infravalores la influencia de Pokémon.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	SQUARE ENIX
LANZAMIENTO	14 DE MARZO



Akira Toriyama siempre es eficiente cuando se trata del diseño de personajes

Dragon Quest Monsters Joker es sin duda el primer gran rival de la serie *Pokémon* en Nintendo DS. Su potente motor gráfico 3D moldeando los finos trazos de los personajes diseñados por Toriyama, creador de Dragon Ball, y una agradable banda sonora, no palidecen ante un sistema de juego poco original pero de todas formas cautivador.

La historia es simple: un muchacho deberá recoger diez gemas a lo largo del mundo para, con ellas, poder acceder al campeonato final. Para ello se sirve de criaturas que puede reclutar por todo el juego, monstruos clásicos de la franquicia *Dragon Quest*, como los Slime, unas graciosas criaturas sonrientes, que además puede entrenar y potenciar hasta límites insospechados.

El sistema de combate será también similar para los que conocen Pokémon: batallas por turnos donde no sólo luchan los monstruos, sino también el protagonista. Con comandos básicos como atacar u objeto, el más interesante será "Reclutar". Como su nombre indica, nos permitirá hablar con la criatura a la que estemos enfrentándonos para que se una a nuestras filas.

El desarrollo de la aventura no es tampoco nada que sorprenda: mapeado simple, mazmorras algo repetitivas con puzzles no demasiado cuidados –no esperéis un Zelda– y avance por ciudades llenas de NPCs y posadas que estarán esperando viajeros a los que estafar con sus altas tarifas por una noche de descanso.

En esencia, un RPG clásico mezclado con el sistema de captura y entrenamiento de criaturas. Todo moldeado con gráficos fantásticos que no dejarán indiferente a nadie.



Las mazmorras serán abundantes, lo que nos facilitará la recolección de monstruos.

















Estos juegos tendrán muy en cuenta nuestro equilibrio. El minijuego de ski nos hace ver las posibilidades en los géneros habituales.

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** SIN CONFIRMAR

WII FIT

Consigue un cuerpo 10 gracias a Nintendo y su Balance Board

Cuando todas las compañías se conformaban con lanzar videojuegos fríos, distantes y sin posibilidades de interacción, Nintendo lanzó Nintendo DS. Y cuando estas mismas apostaban por lo de siempre, las aventuras controladas con pads convencionales, la compañía de Kyoto se desmarcó ofreciendo un mando que seguía los movimientos del cuerpo. El éxito de Wii es una muestra de que las nuevas ideas son bien acogidas por los usuarios y *Wii Fit* es el próximo paso hacia la evolución, el siguiente eslabón en una cadena que comenzó con la portátil, que se afianzó con la serie Touch Generations y sus *Brain Training* y que desembocó en Wii.
Se lanzó en Japón el pasado mes de diciembre y en sólo dos días, *Wii Fit* ya había rebasado las 250.000 unidades vendidas. La apuesta de Nintendo, presentada en julio en Los Ángeles, funcionó. Los motivos son bastante claros: un producto que no sólo te permite jugar, sino además mejorar tu forma física haciendo uso de un periférico único e innovador, el Balance Board, una tabla que mide la inclinación del cuerpo, el equilibrio y el peso del mismo.



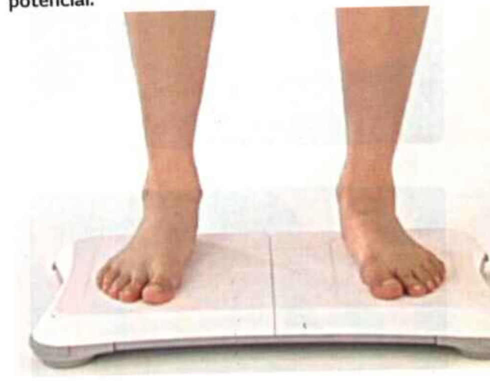
Las primeras pantallas muestran modelos en una sala con espejos, tal y como se practican algunos deportes como el fitness o el aerobic. Sin duda Nintendo quiere asociar el invento al deporte, aunque sus usos podrán ser muy variados.

Una tabla, varios usos

Wii Fit es el primer juego al que le seguirán otros de compañías como Namco o Square Enix.
Los primeros pasos por el interfaz del juego nos permiten seleccionar a nuestro personaje, darle nombre y poner los primeros datos, como el peso actual y la altura. La balanza hace el resto: mediante pequeñas pruebas, calcula el peso ideal acorde a la edad y altura y nos ofrece la posibilidad de llegar a él en el caso de que lo sobrepasemos.
Nosotros elegimos el tiempo que queremos tardar en conseguir el peso ideal, lo cual ya abre muchas posibilidades.
Además de las pruebas diarias, *Wii Fit* ofrecerá cuatro categorías con más de diez ejercicios cada una, que van desde mantener el equilibrio, realizar flexiones, yoga, moverse rítmicamente al estilo *Dance Dance Revolution* u otros más desenfadados, como pegarle cabezazos a un balón. ¿Cuándo podremos disfrutarlo en España? Probablemente, en el segundo cuatrimestre del año.

BALANCE BOARD

Éste es el nombre con el que se ha bautizado por el momento al nuevo periférico de Nintendo. La tabla realizará un balance de nuestro peso y medidas así como de nuestro eje posicional. Estos datos será utilizados para las diferentes actividades que componen *Wii Fit*, y futuros proyectos.
Viendo la tabla en sí, no es difícil imaginarse los usos que podrían otorgarle diversas compañías. Hace unas semanas, el propio Tony Hawk vio este aparato como la evolución lógica de su franquicia de skateboarding. Tal como lo hizo en su día *Wii Sports*, *Wii Fit* marcará las pautas para que las demás compañías vean su potencial.



Vosotros también lo habéis pensado. Tendréis que elegir bien a los amigos que la usen.

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUYE:** THQ **DESARROLLA:** TEAM 17 **LANZ:** MARZO

WORMS
UNA GUSANODISEA ESPACIAL

¿Como llegaron hasta allí? A través de un agujero de gusano...







Dentro de pocos meses, se podrá ver una escena similar en todas las fiestas que cuenten con una Wii en el menú, a lo largo de todo el planeta. Ese "tu turno" tan familiar resuena desde algún remoto lugar, y consigue que Pablito Pitagorín de lo mejor de sí mismo (el nombre del friki local puede variar). Probablemente recordéis a ese pequeño y odioso empollón como el tío que arruinó vuestro torneo de *Wii Sports* en la fiesta de Navidad. Lo hizo absteniéndose de saltar y gruñendo desde una ventajosa posición en el medio del sofá, sobre el cual el triste imbécil procedió a eliminar a sus rivales mediante movimientos rápidos y nanométricos. Es el típico que no "entiende" cómo funciona la Wii.

Esta vez, sin embargo, es *Worms: Una Gosanodisea Espacial* el juego que gira dentro de la gran boca azul de la Wii. Con esa satisfacción típica de los concursantes de Pasapalabra, se acerca con su guerrero anélido a un gusano enemigo, pulsa el botón menos para abrir el menú de armas, y selecciona el puño del dragón. Siguiendo las indicaciones en pantalla realiza un rápido movimiento hacia arriba con el Wiimando, y solo deja un leve rasguño, un pinchazo tímido que no haría daño ni a un conejillo de Indias. Para su desesperación, esta tibia exhibición se refleja en la pantalla con un triste empujón que apenas araña al gusano rival. Ahora es el turno del otro tipo, y suelta un movimiento sho-ryu-ken que destruiría la tierra pero, en vez de eso, pone al gusano de Pablito en órbita[1]. Finalmente aterriza en el otro extremo del mapa, empujando a sus compañeros de equipo, quienes caen todos en el pantano. En la habitación, Pablito, aún sorprendido, se desmaya[2]. ¡Victoria!

Mánchate

Todo esto explica cuán grande es *Worms: Una Gosanodisea Espacial* –que todas las armas se activen por movimientos y gestos- y supone una gran diferencia con respecto al estilo clásico de *Worms*. En apariencia se trata sólo de un añadido inocente a lo que, a primera vista, parece una revisión de *Worms: Open Warfare* (y es agradable ver un *Worms* en 2D reaparecer en la pantalla grande), que en la práctica añade una jugabilidad mecánica que recompensa el esfuerzo, el vigor y la buena voluntad a la hora de hacer el ridículo.



Esta es la pantalla de selección de arma. Accede a ella pulsando el botón menos. Al principio es difícil saber cuál es cuál, así que aseguraos de poner un tiempo "generoso" para la primera partida.



Cajas de vida y de armas caen de forma aleatoria como siempre. ¿Y qué es ese pequeño diablillo verde a la izquierda de nuestro gusano? Es una mina de proximidad de acción retardada. Oh, sí.



Espacial *Una Gusanodisea Espacial* tiene lugar en seis planetas temáticos (incluida la Tierra), cada uno con su propio campo de gravedad y su entorno particular. También hay editor de niveles básico, pero no puedes mandar los niveles por Wi-Fi. ¿Cuándo NO pensará alguien en los niños?

Aperitivos Si sois uno de esos que piensan que no hay suficientes minijuegos para Wii, os veréis aquí bien servidos con una selección de seis, cada uno la parodia de un "clásico" de las recreativas. Pero aquí es donde acaba el cinismo, porque como resultado, son realmente bastante entretenidos[4]. Buf.

Mientras que ante un cartucho de dinamita el daño recibido sería siempre el mismo, en *Una Gosanodisea Espacial*, una vez hayáis salido del campo de la explosión, simplemente movéis el Wiimando de un lado para otro (como si sostuvierais un émbolo) y determinaréis la cantidad de daño bajándolo tan rápido como podáis.

Dándolo todo

Otros cambios de los que informar: explosiones. Esta vez son masivas. *Una Gosanodisea Espacial* es un intento de Team 17 de crear un título de *Worms* para Wii que recupere las cosas buenas de los juegos previos, pero que, al mismo tiempo, sea accesible para los recién llegados[3]. El equipo con base en Yorkshire decidió que la mejor forma de lograrlo era aumentar el tamaño de los gusanos y las explosiones que absorben, acortando el tiempo de juego de 30 minutos a cerca de diez, un cambio a mejor para que los jugadores del "lado oscuro" no puedan dedicarse a enterrarse en el escenario y esperar el empate. Por otra parte, si os gusta disfrazar vuestros gusanos con pequeños cascos y máscaras, os alegraréis al ver que estos están presentes y correctos vuestra recompensa por encontrar cajas especiales en el modo Campaña.

Todo está bien, excepto por una cosa. Incluso disparar un bazooka normal, el pan nuestro de cada día, es una pesadilla. Tenéis que inclinar el Wiimando para fijar la potencia de tiro y marcar la trayectoria utilizando la cruceta. Es posible aprender a hacerlo, pero en el proceso se nos ha agotado la paciencia[4]. Si se arregla este problema, *Una Gosanodisea Espacial* será una buena inversión.

MÁQUINAS DE MATAR PARA LA ERA ESPACIAL.

Lo que hace de *Worms* un juego completo es su selección de armamento destructor. *Una Gosanodisea Espacial* continúa la tradición con versiones mejoradas de los viejos juguetes junto con algunas novedades para engrosar vuestro arsenal...



BAZOOKA

Vuestro bazooka tradicional de *Worms*, que se apunta, como ya dijimos antes, moviendo el Wiimando verticalmente para determinar la potencia de tiro y seleccionando la trayectoria con la cruceta. El misil teledirigido va directo a su objetivo guiándolo con el Wiimando.



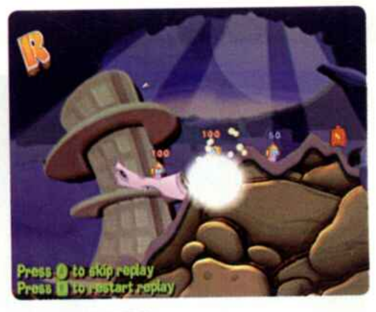
ATAQUE OVNI

Reemplaza el ataque aéreo de los juegos anteriores.Un OVNI aparece en la pantalla. Agitando el Wiimando caerá una lluvia de bombas sobre los gusanos que tiene debajo; cuanto más fuerte se agita, más caerán. El récord de Team 17 está en unas impresionantes 19 bombas.



VIGAS

Las vigas son más fáciles de colocar que nunca y la increíblemente irritante cuerda ninja ha sido eliminada. También podéis hacer túneles en el escenario, pero entre las gigantescas explosiones y el nivel de agua aumentando, no suele ser buena idea.



ESCOPETA

Para usar la escopeta deberéis apuntar con el mando. Las balas se van descomponiendo a medida que avanzan, para asegurarse de no apuntar a alguien que está en la otra esquina de la pantalla y levantarle la tapa de los sesos. Fe de erratas: los gusanos no tienen cerebro.



1 Está bien, aún más en órbita. 2 Una experiencia comparable casi a jugar un juego con una puntuación entre 0-29% 3 Team 17 probó el juego en las clases de una escuela primaria (incluyendo profesores) para asegurarse de que todo aquel que jugaba era capaz de entender los controles al momento. Los profesores eran malísimos jugando, por supuesto. 4 Los minijuegos incluyen una galería de tiro del estilo de *Operation Wolf* y una versión realmente agradable del antiguo título de Rare, *Jetpac*.



Matanza a control remoto Una manera simple y efectiva de luchar. Sólo dos botones y el movimiento de tu mando para hacer todo. Cuando luchas contra una legión, lo importante suelen ser los reflejos y tu posicionamiento.

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** VIRGIN **ESTUDIO:** GRASSHOPPER **LANZAMIENTO:** FEBRERO

NO MORE HEROES

La esencia del videojuego

Travis Touchdown es un empedernido jugador de videojuegos y un adicto de manga y anime. Ante una crisis económica bastante peculiar, Travis decide hacerse con una Katana Láser y convertirse en asesino a sueldo... perdón: en EL asesino a sueldo número 1 del mundo. Leído esto, ¿Te atreves a adivinar quien es el director del juego? En efecto, Suda51 ha vuelto a las consolas, y trae a para Wii su mayor obra hasta la fecha.

No More Heroes es violencia, sexo, manga, anime, videojuegos, *pressing catch*[1] y personajes difíciles de olvidar. Este disco esconde en sus entrañas una fantástica aventura donde tendremos que ponernos en la piel del esperpéntico Travis Touchdown y ayudarlo a convertirse en el Asesino nº1 de la Asociación de Asesinos Americanos. Nos moveremos por la basta Santa Destroy (California); Paraíso dispuesto a convertirse en infierno tras nuestros pasos. No exageramos.



El exterior importa

Suda51 ha dotado a todo el juego de un apartado bizarro y grosero. No sólo los protagonistas tienen una pinta excéntrica, los enemigos también parecen sacados de un circo. Si tuviésemos que buscar un referente artístico similar al juego que nos ocupa, no tendríamos otro remedio que fijarnos en la obra de Robert Rodríguez, *Sin City*. El magnífico contraste entre sombras y colores dota al título de un resultado muy vistoso que encandilará a todos.

El objetivo del juego es hacerse con la primera posición de la Asociación de Asesinos Americanos. Nos meteremos en la 11ª posición de la lista por casualidad (espectacular), y ahí comenzará nuestra aventura.

Libre para luchar

Un juego de acción y exploración, al más puro estilo *GTA*. Podemos movernos por toda la ciudad con nuestra increíble moto y acabar con nuestros enemigos a base de golpes y 'katanazos' que hacen historia. Punto curioso: los puntos de salvado son retretes repartidos por toda la ciudad.

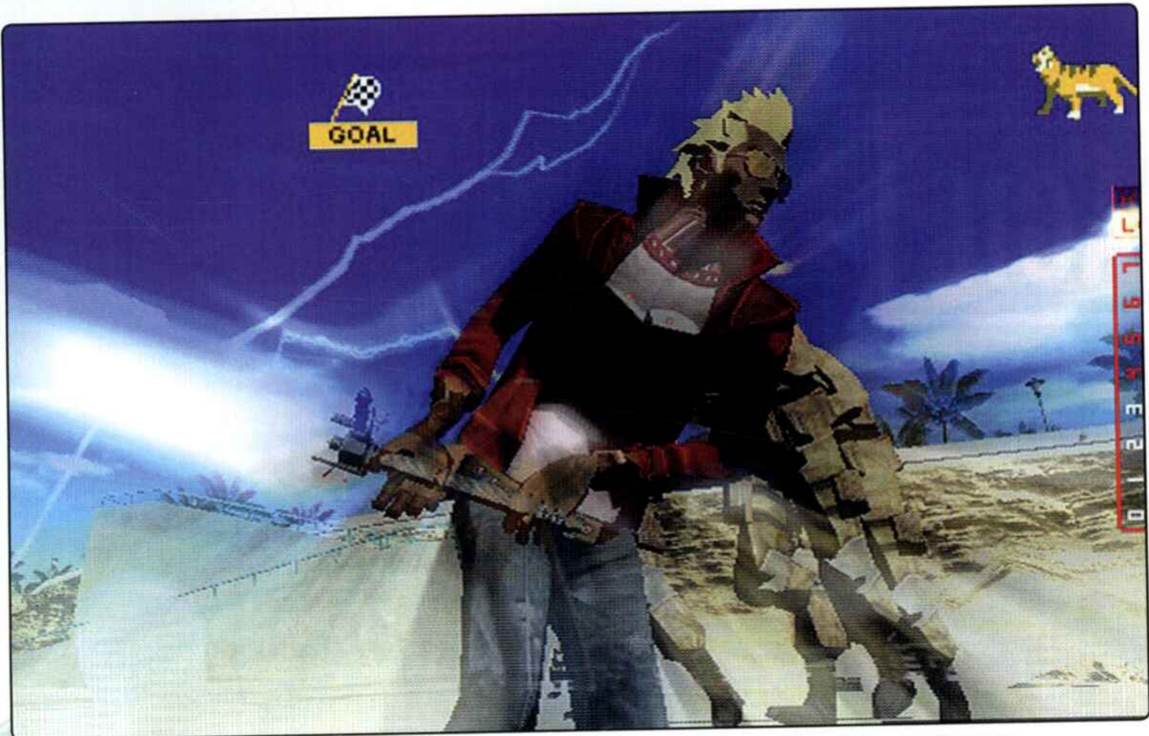


Tras un simple tutorial que nos enseñará como enfrentarnos a nuestros enemigos, y algunas habilidades básicas, ya podemos lanzarnos a la calle y comprobar

Probablemente, el nivel más alto de midiclodianos nunca visto... Esto... el sable (y la noche) me confunden



Sylvia es la clásica femme-fatale. Bella, temible y pesada con el teléfono.



Las frutitas señalan la buena jugada que haces en cada momento. Tres símbolos iguales y será la hora de las galletas y la onda asesina.



Tras la sombra del Dr.Peace hay una persona pacífica. En cualquier momento puede comenzar a cantar a grito pelado.



Lucha mediante los Shiiiiiiiuuuuum wooooo wooooo shiuuuuuum sssshhhhhhhi... Ya me entiendes...



No pierdas de vista la alfombra. El hombre que enseñó a Travis no se imagina que está a punto de provocar su propia muerte.

nuestro equipo y poderes. Travis puede hacer uso de un gran número de llaves de *pressing catch*, ataques y armas. Las misiones no las concederá nuestro contacto en la asociación, la bella y temida Sylvia, una rubia de armas tomar con la que cualquier cuidado es poco.

Sylvia se comunicará con nosotros mediante nuestro teléfono móvil. Es curioso el hecho que para escuchar su voz aguda, tendremos que llevarnos el Wiimando a la oreja a modo de teléfono. Una vez metidos de lleno en la aventura, Travis deberá explorar cada rincón de Santa Destroy para buscarse la vida. Para llenar nuestras arcas de glorioso dinero, deberemos, no sólo aceptar los encargos de asesinato y subir en la lista de asesinos, también podremos empeñar las tareas más cotidianas de nuestro día a día.

Imagínate la situación de contratar un asesino a sueldo para que te corte el césped, transporte tu mercancía o limpie los sucios graffittis que inundan las calles de la bella ciudad californiana. *No More Heroes* ofrece un amplio abanico de actividades y extra que dejarán satisfechos tanto a jugadores casuales como a los más *hard*.

Este es otro punto bastante importante del desarrollo del juego, la accesibilidad que se ha dotado para que todos los usuarios (excepto los niños, evidentemente) sean capaces de hacerse con los mandos del juego y saber en todo momento lo que ofrece *No More Heroes*. Gigantes flechas que señalarán el destino de la misión en cada momento o un HUD bastante simple para no confundir a los usuarios. Tampoco faltarán los items para coleccionar. Los artículos más golosos resulta ser el vestuario que podemos encontrar para Travis por toda Santa Destroy. El protagonista puede configurar su vestuario a medida que vayamos encontrando distintas piezas de ropa para intercambiar.

No More Heroes, en conclusión, es una pequeña gran obra de arte. Comprueba esto, ¿Algún amigo que se quedase frío con *Mario Galaxy*? Haz dos cosas; primero córtale la cabeza, y acto seguido, le muestras este juego. Su opinión sobre Wii cambiará en segundos, los mismos que tardó la gente en darse cuenta del potencial de PSOne con *Ridge Racer*, la maestría de Nintendo 64 con *Mario 64* o el milagro que se obraba en Dreamcast con *Soul Calibur*. En esencia, *No More Heroes* es un videojuego puro y duro. Pero no olvides que es un título exclusivamente para mayores de 18 años[2], nada de regalárselo al hermano pequeño, que al día siguiente podrías levantarte con una cabeza de caballo en la cama.

NO MORE HEROES ES UNA PEQUEÑA GRAN OBRA DE ARTE



1 Como fan del Pressing Catch, este sera capaz de golpear a los enemigos mediante 'brainbusters', los 'dragon suplex', 'DDT's' y el movimiento más famoso del carismático 'Enterrador', el 'Piledriver'. Para hacerlos, tendremos que seguir las indicaciones de la pantalla. 2 Las versiones Japonesa y Europea de No More Heroes no tienen sangre. Los enemigos se desintegran en una niebla roja y negra. Solo los americanos tendrán gore.

ASESINO CELESTIAL



SOBRE EL ESTUDIO

Grashopper Manufacture es una empresa que ha trabajado en numerosos títulos (entre ellos, el reciente *Contact* de DS).





7 ASESINOS

Una obra famosa sería *Killer 7*. Adorado por crítica y acompañado por unas ventas que no estuvieron a la altura del éxito esperado, Capcom apadrinaba a este juego dentro de los 'Capcom 5' para GC.
En *Killer 7* nos poníamos en el papel de Harman Smith, un asesino a sueldo de 60 años capaz de dominar 7 personalidades distintas para llevar a cabo todo tipo de matanzas.



FUTURO

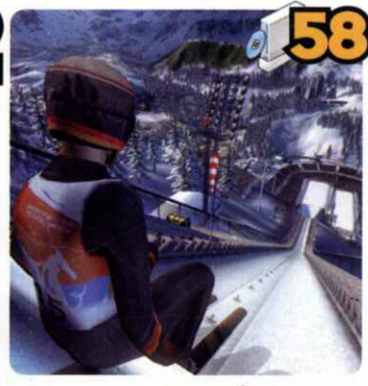
El próximo título que desarrollarán estos genios es un grande de la anterior generación; *Project Zero 4* en exclusiva para Wii. Consejo: No te olvides de comprar los Dodotis...



Reviews

Nuevos juegos para nuevas experiencias

















NO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS NOTAS?
manda un mail a revistangamer@globuscom.es

ESTE MES...

Wii

DS

ÓMO UNTUAMOS

ué significa ada cosa

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

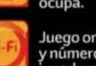
70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.




Número de jugadores simultáneos


Bloques de memoria que ocupa.




Juego online y número de jugadores

Compatible con el mando clásico o el de GC

Conexión inalámbrica con Nintendo DS




Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos

Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack



El escenario de la ciudad es un viaje único en el que NiGHTS da lo mejor de sí mismo

NiGHTS JOURNEY OF DREAMS

Sega nos adentra en el mundo de los sueños para dejar volar nuestra imaginación. ¿Quién se puede negar a recuperar la inocencia de cuando éramos niños?

Acaba con él
NiGHTS puede enfrentarse a todas las criaturas de pesadilla con sólo tocarlas y pulsar A.

CONSIGUE LIBERAR NUESTROS DESEOS OCULTOS DE QUERER VOLAR LIBREMENTE

Casi doce años separan este nuevo *NiGHTS: Journey of Dreams* del original de Saturn. Que un juego tarde tanto tiempo en contar con una secuela se debe a que su calidad es tal que nadie, ni siquiera sus propios creadores, se atreven a estropear la leyenda que han creado. No cabe duda de que el anuncio de esta segunda entrega para Wii fue acogido con los brazos abiertos por muchos usuarios de la consola de Nintendo, así como los seguidores de Sega y del original, muchos de los cuales incluso se hicieron con una Wii para poder disfrutar de la que a buen seguro era una magnífica secuela.

Journey of Dreams no es un mal juego en absoluto, sino que es una buena y original propuesta dentro del catálogo de la máquina de Nintendo; pero no es todo lo que bueno que cabría esperar, y se encuentra muy lejos de igualar la tremenda calidad del original. El título de Saturn ha sido el peor enemigo que se ha podido encontrar, ya que le puso un listón demasiado alto y unos estándares de juego que no han conseguido entender y trasladar en esta nueva entrega.

Sueños alegres

Las bases del original se han respetado. Podremos elegir entre dos personajes, un niño (Will) y una niña (Helen)[1], y cada uno tendrá sus propios sueños, acordes con su vida y con los temores que invaden sus corazones. En ellos, se convertirán en NiGHTS, un personaje andrógino con el que pueden fusionarse para volar libremente por los parajes de Nightopia, el mundo de los sueños. Siguiendo con el original, cada uno cuenta con tres sueños propios junto con uno final compartido, en el que atravesarán los escenarios recogiendo orbes azules y atravesando anillos amarillos para conseguir liberar a *NiGHTS* de su prisión a la par que se lucha por obtener la puntuación más elevada posible. Una vez destruidas las jaulas, toca el enfrentamiento contra el jefe final, una de las pesadillas de los jóvenes protagonistas.

Hasta aquí todo va bien. Los sueños y los enfrentamientos son un festival de luz y color, arte hecha videojuego, diversión en estado puro, que consigue liberar nuestros deseos ocultos de querer volar libremente, de atravesar campos verdes y océanos azules, de hacer mil florituras y jugar con los pacíficos



Los Nightopians no tienen que pagar renta para vivir en el jardín de los sueños. ¡Son tan monos!



A diferencia del original, *JoD* ofrece bastantes escenas de vídeo para presentarnos la historia y los sucesos de cada nivel. Desgraciadamente, en misiones secundarias no son nada del otro mundo.



1 En el original, Elliot jugaba al baloncesto y Claris cantaba. Ahora, Will juega al fútbol y Helen toca el violín. ¿Habrá un mensaje oculto en todo esto? 2 Estamos algo frustrados porque con aquel pad conseguíamos ránkings de A con toda facilidad, y ahora sufrimos para conseguir una C. 3 Vale que los búhos sean los personajes nocturnos por excelencia, pero Owl nos recuerda más bien a una mezcla entre Tío Gilito y Forrest Gump.



Espejito, espejito Hay un nivel en el que atravesamos un gran hall con espejos. Deberemos fiarnos de los reflejos en los espejos del fondo para evitar obstáculos y recoger objetos.



Los niveles de los niños son bastante entretenidos. No dejan de ser puzzles sencillos sin combate y presión del tiempo pero al menos son superiores a misiones secundarias.

HACE DOCE AÑOS HUBIESE SIDO OBRA MAESTRA PERO NO HA CONSEGUIDO PONERSE AL DÍA

habitantes de Nightopia. En ello residía la magia del juego original, y la fórmula sigue funcionando tan bien como hace diez años..

Sin embargo, al respetar el original y ofrecer sólo tres sueños por niño, la longitud del título se antoja irrisoria. Han pasado dos generaciones, y en la época de los 32 bits de Saturn era normal encontrarse con juegos que duraban unas horas, aventuras completas que eran como ver una película una tarde. Algo que, a día de hoy, ya no es válido, por muy mágico e inolvidable que pueda ser el juego.

La solución ideada ha sido la inclusión de submisiones a cada uno de los sueños. Una opción que no resulta del todo acertada, ya que se desvirtúa toda la magia del original al alterar la premisa básica, así como tampoco se logra ampliar en exceso la vida de *Journey of Dreams*. Hacer burbujas de aire de tamaño considerable, tocar una melodía, recoger joyas que caen del cielo o salvar habitantes de Nightopia de una muerte segura son algunas de estas misiones. Son más agradables, no obstante, las variantes de plataformas en las que controlamos directamente a los niños, bastante acertadas. Pero esto no quita que la mejor opción para evitar que el juego fuese corto sería añadir más sueños, en vez de ampliar los tres básicos con pequeñas pruebas insustanciales.

¿Apartado técnico de ensueño?

Algo que nos choca mucho, y el principal defecto del juego, es el apartado gráfico tan poco llamativo que luce. Todo el colorido, los brillos y la luz no pueden disimular unos personajes y unos escenarios demasiado poligonales, que si bien en los propios niveles principales no se nota demasiado, en las secuencias de vídeo choca bastante. No es algo que se antoje excesivamente preocupante, dado que el juego no parece preocuparse demasiado por su mejorable apartado visual, pero hubiésemos agradecido algo más llamativo.

En parte no se hace preocupantes los errores visuales porque los acompaña una jugabilidad bastante divertida y, sobre todo, una exquisita banda sonora, con algunas de las composiciones más bellas que hemos podido encontrarnos en un juego. Un gran número de ellas son remixes de las del

MY DREAM

Una zona en la que podrás tener tus criaturas preferidas y algunas texturas en baja resolución.



SIN MONSTRUOS
Si evitas los monstruos, los Nightopians plantarán árboles, construirán estatuas... Muy sencillo por el bien de Internet.



NO HAY CALOR
Se adopta el clima del canal Tiempo, para dar credibilidad al jardín. Arriba, un verano seco.

LOS GRANDES JEFES FINALES

Enemigos tan buenos que te hacen luchar dos veces contra todos ellos..







LA LOCA DE LOS GATOS
¿Cómo librarse de los gatos de esta bruja? Mueve la caja triangular y hazles caer por los agujeros hacia un abismo oscuro. Funciona.

PERRO DEL INFIERNO
No hay dos jefes iguales. Cerberus tiene dos cabezas que tienes que hacer chocar entre sí. ¿Tal vez funcione golpear esa cadena?

EL PAYASO ESTE
Cada jefe aparece dos veces, con pequeñas variaciones. La segunda vez, este payaso requiere el doble de golpes para ser derrotado.



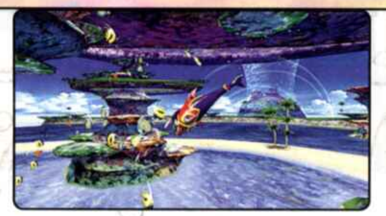
Si atraviesas una lupa, NiGHTS aumentará de tamaño, a lo New Super Mario Bros. Se acabaron las tonterías: es hora de APLASTAR.



Las carreras para dos están bien, pero los combates de lanzamiento de globos son absurdos.



la presentación de la dualización de los niños con NiGHTS es un tanto sórdida. Llega a propiciar ciertas preguntas fuera de lugar.



Hay un sistema para transformar a NiGHTS, aunque parece un añadido de última hora. Esta máscara de delfín la usas tres veces...



...lo cual son dos veces más de lo que usas la máscara del dragón. Te hace resistente al viento y se usa 10 segundos.

título original, lo cual, para el aficionado, se traduce en infinidad de guiños y de sentimientos que vuelven a estar a flor de pie.

La jugabilidad es agradable, aunque varía según el tipo de misión en la que nos embarquemos en ese momento, pero en líneas generales, pese a sus defectos, consigue ser un título entretenido. Se agradece el poder elegir entre tres sistemas de control diferentes: Wiimando, Wiimando y nunchaco, o mando de clásico/GC. Resulta curioso, sin embargo, que ninguno de ellos llegue a ser tan preciso como el pad 3D original de Saturn[2]. Aunque la mejor opción es el mando de GameCube, que permite meternos mejor en las mallas de nuestro amigo violeta, sobre todo si no se ha jugado al original; conocer las bases del sistema será primordial para los jugadores que se acerquen a él por primera vez.

Sigue soñando

Aparte de lo que se ve de primeras, *Journey of Dreams* esconde un buen número de sorpresas, como el jardín My Dream, que podemos adecuar a nuestro antojo (con Nightopians y Nightmarens, pudiendo crear un sueño o una pesadilla) y compartirlo a través de Internet con otros usuarios. El interesante modo enfrentamiento para dos jugadores entre NiGHTS y Reala, heredado también del clásico de Saturn. Los 4 finales, dos por cada niño. E incluso la posibilidad de desbloquear a Claris y Elliot, los protagonistas del primer *NiGHTS*.

Journey of Dreams es un juego bastante atractivo, un título notable. El problema radica en que se mantiene como un título idóneo para hace doce años, época en la que hubiese sido una nueva obra maestra, pero que no ha conseguido ponerse al día. NiGHTS, y sus niveles de vuelo únicos, mantienen su carisma intacto; pero no así algunos personajes secundarios como Owl[3] y esas misiones alternativas que desentonan bastante en el espíritu del juego. Un título que se tambalea bastante entre lo espléndido y el tedio, y como tal, deja un sabor de boca extraño al pensar en lo que podría haber llegado a ser. Pese a todo, una propuesta interesante dentro del catálogo de Wii.

RAMÓN

SEGUNDA OPINIÓN



Nunca jugué a *NiGHTS* allá por la época de la Saturn, pero entiendo por qué a tanta gente le gustó tanto. También entiendo por qué Yuji Naka siempre fue reticente a la perspectiva de una seuela, y posiblemente esta versión de Wii es otro ejemplo de un juego que debería haber dejado una grata impresión en la memoria de los aficionados. No es que sea malo, es que era imposible equipararse al original, pionero de la revolución 3D y con 10 años a sus espaldas.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Dos niños atrapados en sus pesadillas. Un personaje andrógino les ayudará a salvar su mundo de los sueños.

GRÁFICOS 6

Conceptualmente, es brillante, colorido y valiente. Pero hay demasiados polígonos por pulir.





SONIDO 9

Sublime. Una mezcla de melodías clásicas y nuevas, de remixes con versiones orquestadas únicas.

JUGABILIDAD 7

Pese a los errores de diseño en algunas misiones secundarias, el eje central de NiGHTS es único.

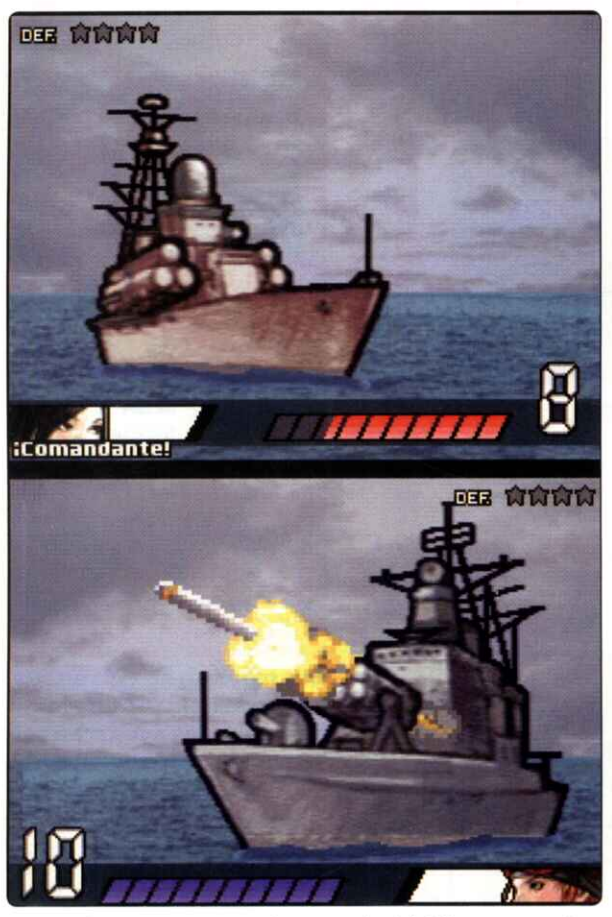
INNOVACIÓN 8

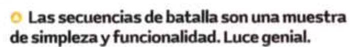
Cargados de magia y color, y con la posibilidad de elegir entre tres sistemas de control diferentes.

NG EN RESUMEN

***NiGHTS* nos deja un sabor de boca extraño. Tiene momentos que perfectos y mágicos, pero hay caídas de calidad que resultan un tanto desconcertantes. La principal pega, su corta duración.**







Las secuencias de batalla son una muestra de simpleza y funcionalidad. Luce genial.



Esto va a acabar mal.



No hay un tutorial fijo, sino que van enseñándote a jugar sobre la marcha.



Ah! C'est le editeur du maps!; así es como se diría en francés "¡Ah! ¡Este es el editor de mapas!". *Dark Conflict* es sin duda el *Advance Wars* definitivo.

ADVANCE WARS
DARK CONFLICT

El ajedrez del siglo XXI. Con estética post-apocalíptica y modo Online.

¿Ves ese cartelito que te dice "Pulsa Start" al iniciar *Dark Conflict*? Pues no lo pulses. No, no... ¡no! ¡NO!; acabas de destruir a la humanidad. Era tentador, sí, pero a causa de tus impulsos acabas de liberar un meteorito que ha colisionado con la Tierra y ha acabado con el 90% de la población. Si eres un megalómano villano genérico, podrás apagar la consola y disfrutar con tu recién conseguida hazaña[1]. De lo contrario, no te quedará otra que asumir tu culpa y embarcarte en el mejor juego de estrategia de nuestra portátil.

Advance Wars se reinventa con *Dark Conflict*, un retorno a los orígenes de una saga que se remonta a la época de NES –al igual que pasa con *Fire Emblem*– pero que en España se nos descubrió en Game Boy Advance. Hace ya años que *Famicon Wars* triunfa en tierras niponas gracias a su potente jugabilidad que poco a poco ha ido modernizándose hasta el límite de la entrega anterior para DS. Ahora, se vuelve a las raíces. Olvídate de mujeres con ajustados tops o mundos coloridos donde todos los días es fiesta.

Ajedrez apocalíptico

Dark Conflict nos plantea una trama oscura, densa e incluso podría denominarse macabra. Llevando la humanidad al límite, a una situación en la que la supervivencia se hace difícil tras la colisión de un meteorito con el planeta Tierra. El 90% de la población ha fallecido y el porcentaje restante subsiste como pueden en improvisadas ciudades donde la comida escasea[2]. En este marco se erigen como salvadores un grupo de soldados liderados por el general O'Brien. Encargados de la paz y de enfrentarse a los bandidos que han surgido tras el desastre, en una de sus misiones dan con Ed, protagonista de la historia e indirectamente a quien tú te encargarás de 'controlar' en la aventura.

Más de 30 misiones[3] en las que la historia se vuelve cada vez más oscura a la vez que se endurece una mecánica de juego realmente sólida. El regreso a los orígenes de la serie se traduce en un mayor énfasis en la estrategia, sin apoyarse tanto en los OJ y sí en el buen uso de las unidades, debilidades, resistencias y el terreno.

La base sigue siendo exactamente la misma: tenemos varias unidades y nuestra misión es acabar con las del rival. Justo aquí es donde entra en juego el aspecto táctico: si situamos un tanque en un bosque, el enemigo no podrá localizarnos tan fácilmente y



Recordad chicos: la vacuna contra la tuberculosis duele

OCUPACIÓN DE BASES



Se ocupa acumulando los 20 pts. de la base. Se acumulan tantos pts. como PV tenga la unidad. Debes acumularlos en días consecutivos. Ocupan: inf., inf. mecan., inf. motor.

LEVANTANDO UN IMPERIO

No todo es combatir. Con nuestras unidades, también podemos conquistar edificios para usarlos después...



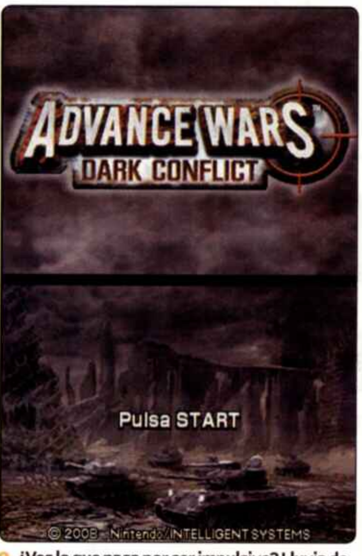


DE COMPRAS
Tras adquirir una fábrica, podremos comprar nuevas unidades que van desde tanques hasta barcos o aviones. Todo por un módico y razonable precio recomendado.

CIUDAD CONQUISTADA
Colocando unidades sobre edificios se dará la opción de ocuparlos. Tras esto, obtendremos más dinero que podremos utilizarmás adelante en las tiendas para comprar unidades.



Cuantas más ciudades más rápido obtendrás dinero para comprar nuevas unidades.



¿Ves lo que pasa por ser impulsivo? Lluvia de meteoritos aproximándose a la Tierra...

mucho menos dañarnos. Esto es sólo un ejemplo de lo versátil que resulta el sistema de *Dark Conflict*, algo que incluso los seguidores de *Fire Emblem* podrán reconocer sin problema.

Más y mejor

Al centrarse más en la táctica, hay disponibles nuevas unidades que se suman a algunas clásicas de la franquicia. No faltan los tanques, los aviones, los submarinos o los lanzamisiles, evidentemente, pero la precaria situación en la que se encuentra la humanidad ha obligado a

niebla. Y es que otro de los aspectos más cuidados del juego es el añadido de efectos climáticos que afectan al terreno: niebla que nos impide ver, nieve que ralentiza el avance, lluvia, etcétera.

Se acabó guerrear en solitario

Si bien todo lo anterior ya es suficiente, esta secuela incluye modo Online que permite enfrentarse a cualquier persona del mundo de forma rápida y sencilla, con soporte incluso para chat por voz en el caso de amigos. El editor de mapas es también una novedad

SUPONE UNA VICTORIA PARA NINTENDO Y PARA LOS USUARIOS

convertir incluso las motos y los coches en armas. Así, una de las nuevas unidades es un simple soldado subido a una motocicleta que, además de tener un poder de ataque más que decente, tiene una movilidad por el campo superior a la habitual.

Estas nuevas unidades se compenetran perfectamente con las existentes, formando un equilibrio que hace de *Dark Conflict* un juego realmente satisfactorio. Otra novedad es un tanque que lanza bengalas. ¿Qué utilidad tienen? Abrirnos camino ante la

destacable, pudiendo subirlos a la red o descargarnos los de otros usuarios para probarlos en nuestra consola. *Advance Wars: Dark Conflict* supone una victoria tanto para Nintendo como para nosotros, los usuarios. Un producto pulido al máximo, que pese a tener sus carencias, engancha desde la primera partida y propone un sistema de juego irrechazable. Aunque a estas alturas del análisis ya habrás pulsado el botón Start y habrás asumido tu responsabilidad, ¿verdad?

PABLO



Este es Ed. Un joven que es rescatado por un grupo de soldados moralista



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Toma el control de un puñado de salvadores de la humanidad en un mundo post-apocalíptico a punto de desaparecer.

GRÁFICOS 8

Simples y funcionales. Lo mejor, su fantástico diseño artístico, mucho más oscuro y adulto.




SONIDO 6

La música no es que vayas a recordarla y los efectos sonoros menos. Simplemente está ahí.

JUGABILIDAD 10

Sólido, lleno de posibilidades y con modo Online. Funciona al apoyarse en la estrategia pura.

INNOVACIÓN 6

Modos nuevos que contrastan con los orígenes. No es innovador. ¿Pero para qué arreglar lo que no está roto?

NG EN RESUMEN

La esencia de la saga elevada al cubo. Una bestia jugable, con decenas de razones para que no dejes de jugar a él durante meses. Uno de esos títulos que justifican la consola.



93



1 Venga, admítelo, seguro que más de una vez has soñado con la destrución del mundo. 2 La neblina que recubre el cielo impide incluso que pasen los rayos del sol, dificultando sobremanera la producción de alimentos. 3 Presenta más de un centenar de fases sumando todas sus opciones de juego.


Los cortes animados arreglan los ataques.


Alcoyano VS Merida, interesante...


Chad usa su brazo a modo de espada.


Con un movimento de nunchaco, el jugador 1 esta a punto de vencer.


Estos estan jugando al pietra-papel-tijeras... Olvídalo.

BLEACH
SHATTERED BLADE
Esperanzas echas trizas...



Los sketches animan las pantallas de carga.



Ponte en el papel de Ichigo Kurosaki y cárgate al analista de esta review

El tiempo ha tratado muy mal a un juego destinado para el lanzamiento de la consola en tierras Niponas y que aquí nos llega con más de un año de retraso.

Bleach era capaz de sobresalir ante sus rivales durante los primeros pasos de Wii, pero tras un año de salidas de grandes juegos y opciones, realmente innovadoras para el Wiimote, me temo que la mera salida del juego de tierras orientales no justifica lo notorio de su debut en 2007.

Perdiendo el rumbo

Un juego para fans. Así de simple. Prueba el siguiente experimento; imagina este juego sin las caras de Ichigo, Rukia, Chad u Horihime, ¿te sigue pareciendo divertido? Ahí tienes el problema; *Bleach*, al contrario que la saga *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi*, no resulta una experiencia demasiado gratificante. Quizá, uno de los puntos más decepcionantes del juego reside en la prometida fidelidad del sable de nuestro personaje con los movimientos que esgrimamos con nuestro mando. Al final, la cosa queda resumida en los tan manidos combates de armas (la sombra de *Soul Calibur* es demasiado alargada), una barra de magia y movimientos verticales, horizontales y de frente, que combinados con los botones A o B ejecutan distintos ataques. Tampoco hay que sacar de quicio al juego, si la serie te gusta, disfrutarás como un cosaco de los espectaculares movimientos finales de cada personaje, guiño constante a los seguidores de ésta. Tampoco se queda atrás el plantel final de personajes donde contarás con 32 seleccionables (16 de ellos secretos, para que tengas faena por un tiempo). Los seguidores sabrán agradecer la incorporación de un nuevo personaje que sale en exclusiva para el juego, Arturo Plateado, que demuestra una vez más lo mucho que le gusta España al equipo de animadores de Bleach. Un modo historia entretenido, las funciones clásicas que debe incluir todo juego de lucha y un software donde lo divertido será meterse en el papel de los protagonistas a mando de sus sables. A la espera de que *Naruto* dé un golpe en la mesa, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* seguirá siendo el abanderado de la lucha anime en Wii.

MATTHEW



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	POLYGON MAGIC
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO

CARACTERÍSTICAS






GENERAL

Un juego que era decente en su época, pero al que el paso del tiempo ha perjudicado. Los combates ya no son lo que éran.

GRÁFICOS 6

Un estilo gráfico dibujado muy original pero que está a la altura del de GameCube. Eso no es bueno.




SONIDO 6

Mucha repetición en músicas genéricas, aunque el reparto de voces es aceptable.

JUGABILIDAD 4

Hueco. En serio, este apartado es bastante vacío. ¿No se puede hacer nada más excepto combatir?

INNOVACIÓN 1

Incluso con su año por delante desde su aparición, hay poco aquí que comentar. Muy pobre.

NG EN RESUMEN

Perdonamos a *Bleach* por sus enfrentamientos con espadas tan viscerales. Con una fuerte influencia del anime, es un título únicamente recomendable para los aficionados a él.


50



La mezcla de ambos universos funciona de maravilla. Consigue un equilibrio que puede llevar al límite a la franquicia, pero es un mail necesario. Ni Sonic es invencible en los sprints ni Mario en los saltos. Todos tienen sus ventajas y puntos fuertes que les harán destacar en ciertas pruebas.

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Duelo de titanes ahora a doble pantalla

Tras recibir el pasado mes de Noviembre un desigual versión para Wii[1], Mario, Sonic y sus amigos se atreven ahora en una versión ideada para Nintendo DS. Recapitulando, nos encontramos con un juego deportivo que toma como marco las Olimpiadas 2008 de Beijing que se celebrarán el próximo mes de Octubre en China. Para ello, 16 personajes de los universos de Nintendo y SEGA se han puesto la ropa deportiva y se atreven a protagonizar una nada desdeñable cantidad de pruebas olímpicas más alguna otra "fantasiosa".

Todo esto se realiza explotando en mayor o menor medida la principal particularidad de Nintendo DS, su pantalla táctil, haciendo uso de ella continuamente en casi todas las pruebas. Encontramos desde las clásicas carreras de 100m, hasta otras como natación, tenis de mesa o la novedad, ciclismo.

El mecanismo no es tan accesible como el *Track & Field*[2], pero no le va a la zaga: rasca la pantalla, pulsa equis botón repetidamente, aplaude para que el público se emocione. Todas estas pruebas pueden ser disputadas en cualquiera de los tres modos de juego disponibles de inicio, desde largos torneos hasta escaramuzas o misiones únicas para cada personaje, además de otras denominadas "Eventos de Fantasía", pruebas más fantasiosas como lanzar balones de baloncesto o una versión con poderes especiales del tenis de mesa.

El ping-pong vuelve a la carga una vez más. Tantos años abandonado, y ahora está por todas partes.

Lo mejor del juego es sin duda su reparto de personajes, casi una veintena de clásicos donde encontramos tanto a los iconos que dan nombre al título, como a otros como Tails, Liigi, Robotnik, Peach, Amy o el cocodrilo Vector. Y sumado a eso, cameos nada desdeñables de Koopas, Lakitu, Chaos u otras criaturas de ambos universos.

Mejor acompañados

Donde más luce *Mario&Sonic* es en multijugador. Jugar con un amigo o en el caso de que no conozcas a nadie con el juego hacer uso del modo Online. Diversión asegurada para ratos cortos gracias a un servicio que funciona bien y sin poder ponerle pegas. No es tan completo como la versión Wii, pero esta adaptación portátil de las olimpiadas de Mario y Sonic es un más que digno cartucho ideal para partidas cortas. Si no tienes el sistema doméstico de Nintendo, no lo dudes, DS te espera.



1 Era divertidísimo en multijugador, pero tenía algunas pruebas realmente demenciales y con un control poco preciso. 2 El clásico de recreativas de Konami que consistía sólo en pulsar repetidamente dos botones.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Compite en decenas de pruebas olímpicas con personajes del mundo de SEGA y Nintendo, tanto solo como Online.

GRÁFICOS 7



Los modelados son geniales y están detallados. Los fondos no son nada del otro mundo...




SONIDO 7

No puede decirse que la BSO sea grandiosa, pero las voces están muy cuidadas y suenan bien.

JUGABILIDAD 7

Bastantes pruebas que garantizan diversión. El control es fiable y no da fallos en ninguna ocasión.

INNOVACIÓN 6

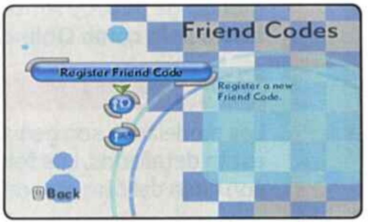
Usa la táctil de forma continua y, en ocasiones, con resultados sorprendentes. Y tiene Modo Online.

EN RESUMEN

Se erige como un buen hermano pequeño de la versión Wii. Carece de algunas cosas, pero no ha perdido su seña de identidad en el paso a la portátil: la diversión simple y directa.

75

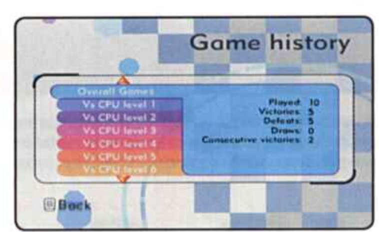




Comentar estas capturas no va a ser fácil. Aquí van unas famosas frases de ajedrez...



"El ajedrez es un mar donde un mosquito puede beber y un elefante puede bañarse".



"Cuanto más mayor me hago, más valoro a los peones". Paul Keres, gran maestro estonio.

Wii AJEDREZ

¿Al mismo precio que *Mario Galaxy*? Mmm...

Pocos detalles de *Wii Chess* trascendieron a la prensa antes de su lanzamiento, pero podíamos imaginar en qué iba a consistir el tema. El mismo juego de hace miles de años, tableros temáticos, bonitas animaciones de las piezas de cómo un alfil partía por la mitad a un desgraciado peón y similares[1]. Incluso contando con la postura habitual de los juegos "Wii-nosecuantos" de hacer adaptaciones sencillas, todavía quedaban posibilidades de innovar algo, utilizando las posibilidades del Mii Channel o bien poniendo nuestros caretos a algunas piezas[1]. *Wii Chess* no tiene nada de esto. En realidad, es el juego con menos personalidad que se ha programado para la consola. Ni siquiera utiliza las posibilidades de apuntar a la pantalla, sosteniendo el mando en posición vertical, como si fuera el mando de la tele, y que provocará dolores digitales -de los dedos, vamos- en apenas unos minutos. Los tableros son feos como si mezclases ADN de cuervo y berenjenas, y encima están en 2D. Por no hablar de los que puedes desbloquear, más sosos que un yogur de agua. En Windows Vista viene gratis un juego de ajedrez con mejores gráficos.

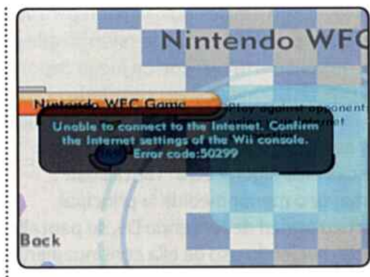
Aserejé-drez sin gracia, pero con ritmo

Lo más importante sin embargo es que es un juego decente de ajedrez propiamente dicho[2]. Era algo de esperar dado el sistema de inteligencia artificial del que hace uso, Loop, al parecer uno de los tres mejores del mundo, y es especialmente llamativo lo bien que está implementada la curva de dificultad. En el nivel mínimo es quizá demasiado idiota, pero el más alto aplastará sin ningún tipo de misericordia a los que tengan ínfulas de gran maestro. Pese a ser un título bastante sólido, no hay suficientes razones para hacer de *Wii Chess* una compra viable. Es un juego básico y rudimentario, y estamos seguros de que si no fuera un producto de Nintendo nadie le daría un segundo vistazo. Sigue con tu tablero de verdad.

ALEX



"La vida es demasiado corta para el ajedrez" - Henry Byron. Estamos de acuerdo.



"Un ordenador me ganó una vez, pero no fue rival en kickboxing" - Emo Philips, humorista.



1 O podían haber puesto el sonido de *Mario Bros* cuando se toma una seta para cuando un peón se convierte en reina. Hubiese sido fácil, ¿no? **2** De vez en cuando, el juego te suelta unas sugerencias la mar de interesantes.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	A LA VENTA

FUNCIONALIDAD






GENERAL

Nunca juegues a la defensiva, ataca siempre. Incluso cuando te retires, ataca. Vale, pues empezamos la partida...

GRÁFICOS 2

Ni una idea inspirada en este aspecto. Una lástima que no le hayan sacado partido alguno.




SONIDO 2

Música de ascensor terrible. Reza por no quedarte atrapado en uno mientras juegas a esto.

JUGABILIDAD 8

Ajedrez. Si te gusta el ajedrez, se sale. Puedes retomar hasta 20 partidas salvadas.

INNOVACIÓN 3

No se diferencia en nada de juegos gratuitos online. Los controles están pobremente implementados.

NG EN RESUMEN

Esto es lo que pasa cuando Nintendo sufre el bloqueo del escritor. Como *WiiWare* hubiese estado bien. Como juego independiente, es un desafío a los ecologistas del mundo.



51


TOEI ANIMATION


BAN DAI


BANDAI NAMCO
Games


Wii





Invoca a los Espers adecuados para el tipo de enemigos a los que te estás enfrentando. Controlar el fluir de criaturas es una táctica básica.



Si tuviésemos una especie de barco volador para explorar este continente en el cielo...

Un chocobo con un sensual ojo humano. Aquí hay algo que falla

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

Una aventura repleta de combates estratégicos, accesible para todo el mundo.



No es difícil perderse con los pequeños números de las est adísticas de cada personaje.

Si los jugadores de *Final Fantasy XII* hubiesen echado la vista al cielo mientras recorrían su lujurioso mundo de RPG, posiblemente se habrían percatado de algo que brillaba más allá de las nubes. Ésta es vuestra oportunidad de descubrir a qué se dedicaron Vaan y compañía tras el título original.

Se trata de un RPG de estrategia en tiempo real, que combina elementos del sistema de combate clásico de los FF, con uso del lápiz táctil para asignar órdenes individuales a un equipo bastante sustancial de aventureros. Lo cual quiere decir que controlas a un grupo de personajes diferentes, seleccionas a los que quieres utilizar, y los llevas hacia un grupo de enemigos para empezar el combate.

Se comparan las estadísticas y se hacen infinidad de cálculos, pero todo ello ocurre bajo la superficie y no es visible en ningún momento. Y mientras dichos dados invisibles ruedan para determinar el resultado de una batalla, tú recorres la pantalla para encargarte de otras que se están disputando en distintas zonas del campo de batalla, de curar personajes desde la distancia, y de invocar refuerzos cuando tu equipo está perdiendo ante las fuerzas enemigas. ¿Te suena divertido?

¿Me has tirado la copa?

Es un juego increíblemente simple y fácil de jugar, ambientado en uno de los mundos más atmosféricos que hayamos visto nunca en DS. Aunque la aventura principal se centra básicamente en combates, combates y más combates, también hay misiones secundarias... con combates. De todos modos, así es el juego. *Revenant Wings* no intenta hacerse pasar por algo que no es, y los combates evolucionan, a medida que tu equipo también aumenta sus habilidades, convirtiéndose en algo idóneo para disfrutar, y perfecto para DS.

Tienes cinco líderes de equipo, que eliges de una lista más amplia, antes de cada expedición. Los personajes pueden ser de uno de tres tipos básicos (cuerpo a cuerpo, aéreos o de rango), y luego con subdivisiones y especializaciones menores. Los enemigos también aparecen con el mismo trío de sabores, y cada tipo es muy efectivo contra uno de los otros, débil contra el segundo y neutro contra el tercero.

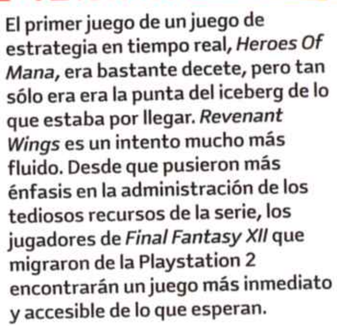
Puedes entrenar a tus personajes favoritos ganando experiencia en los combates, sobre todo en las misiones secundarias. Tras un rato, aprenden nuevos ataques mágicos y consiguen un mejor equipo. Lo que es más



Agradecerás eternamente haber conseguido el conjuro de resurrección, esencial para el final.

SEGUNDA OPINION

ALEX



El primer juego de un juego de estrategia en tiempo real, *Heroes Of Mana*, era bastante decete, pero tan sólo era era la punta del iceberg de lo que estaba por llegar. *Revenant Wings* es un intento mucho más fluido. Desde que pusieron más énfasis en la administración de los tediosos recursos de la serie, los jugadores de *Final Fantasy XII* que migraron de la Playstation 2 encontrarán un juego más inmediato y accesible de lo que esperan.

¡TIERRA A LA VISTA!

La vida de un Pirata de los Cielos en dos sencillas imágenes. Ojala todo fuese tan sencillo en Revenant Wings.



MUNDO DE LOS CIELOS
El mapa del mundo está formado por escarpadas islas en el cielo. Las atraviesas volando en unas bellas tres dimensiones, aterrizando en las zonas que has desbloqueado.



MUNDO SUBTERRÁNEO
Cuando aterrizas en algún lado, no tardarás en empezar a luchar por intentar llegar a esa puerta especial o cristal que supone el final de cada nivel, con varias secciones.

AMBIENTADO EN UNO DE LOS MUNDOS MÁS ATMOSFÉRICOS QUE HAYAMOS VISTO NUNCA


Vaan es el personaje principal, así que si él muere, el combate acabará en fracaso. Que tengas suerte, Vaan.

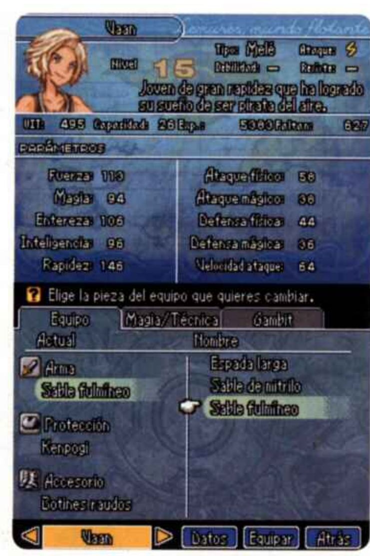
importante, serán capaces de invocar Espers más poderosos; unas criaturas muy útiles que siguen a cada líder y multiplican la fuerza de tu ejército.

Los Espers sólo pueden generarse en puertas especiales, y a menudo el enemigo tendrá el control sobre algunos de estos al inicio de la ronda. Los primeros compases del combate pueden ser lentos, a medida que avanzar, haciendo retroceder al enemigo para ganar espacio y que tus unidades más poderosas puedan capturar el territorio.

Todas las unidades seguirán sus instintos si las dejas solas, pero no se meterán en tantos riesgos si las controlas directamente. Sin embargo, dado que no siempre es posible seguir el ritmo de los acontecimientos, es posible dar órdenes de las Gambits a los líderes de equipo.

¿Y eso qué es?

Las Gambits son estrategias automatizadas, con las que consigues que uno de tus luchadores cuerpo a cuerpo use un poderoso ataque mágico tan pronto como esté cargado, o hacer que un personaje de rango utilice conjuros de curación.



Es bastante difícil evitar que las unidades cuerpo a cuerpo aplasten a tus tropas de rango.



Pulsa un botón lateral para cambiar el mapa a la pantalla inferior, y avanzar por él.

Es un sistema que funciona bien, y da lustre al hecho de que el control directo no es tan bueno como podría ser. Puedes seleccionar múltiples unidades arrastrando una caja sobre ellos, pero si las unidades que quieres no están juntas, también seleccionarás todo lo que haya en medio. Después de dar una orden, se deseleccionan todas las unidades, lo cual es una auténtica molestia cuando has estado preocupándote de juntar un equipo para el combate. Si alguna vez llegan a preparar una secuela, tal vez deban echarle un vistazo al soberbio juego de estrategia para PC *Myth III*. Sumado a *Revenant Wings*, podría convertirse en el mejor juego de la historia[1].

La historia tendrá más sentido si conoces FFXII, pero no es esencial. Ni siquiera hace falta ser un gran seguidor de FF ni de los juegos de estrategia en general, ya que tiene su propio estilo. Simple, accesible y divertido.





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	29 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Acaba con los monstruos, invoca monstruos, gana experiencia, usa magia, usa tácticas, disfruta de la historia.

GRÁFICOS 9

Muy atractivo en el terreno visual. Precioso trabajo artístico, con un gran uso de las dos pantallas.





SONIDO 8

Nos encanta la pequeña melodía que suena al final de cada combate. Es el sonido del éxito.

JUGABILIDAD 8

Podría haberse explorado un poco más el campo de la ETR, pero es un esfuerzo sorprendente.

INNOVACIÓN 7

Aunque las cosas pueden empezar siendo moviditas al principio, acaba funcionando perfectamente.

NG EN RESUMEN

Ingenioso, con grandes personajes y un sistema de batalla reducido e idóneo. Imposible que no te sorprenda, independientemente de que seas seguidor de la saga o no.





1 Si no has jugado a *Myth III*, te recomendamos encarecidamente que busques una copia para PC o Mac; el disco funciona en cualquiera de los dos formatos y funciona bien incluso en ordenadores muy lentos. Es viejo, y no tiene nada que ver con Nintendo, pero hay pocos juegos como este.

"Guay," dice Jet Race, claremente mintiéndote a la cara. ¿Se lo vas a permitir?

Espera... ¿hay una esfinge egipcia junto a una pirámide azteca? ¡Vivan los anacronismos!

La barra dice "Velocidad Máxima", pero tus ojos dicen "cámara lenta".

Si esquivar obstáculos te parece demasiado divertido, quizá te apetezca golpear todo lo que se cruce en tu camino.

Mira este tipo parece estar tocando los tambores. ¿Y por qué nosotros no podemos?

DONKEY KONG JET RACE

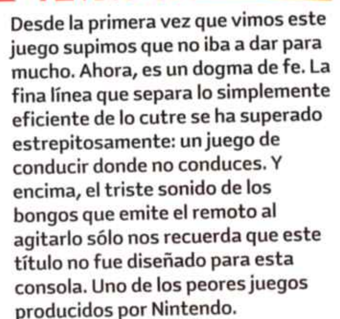
Mejor no tener el mono

Oh no, tú otra vez... Enterramos Jet Race cuando lo vimos hace unos meses bajo el nombre de *Donkey Kong Taru Jet Race* como juego importado de Japón, pero teníamos que haber echado más tierra encima para que no volviese a salir a flote. Estamos, siendo honestos y claros, frente al peor juego que ha llevado el sello de Nintendo desde hace décadas, con unos gráficos que avergonzarían a los programadores de Nintendo 64.

Bailemos la Konga

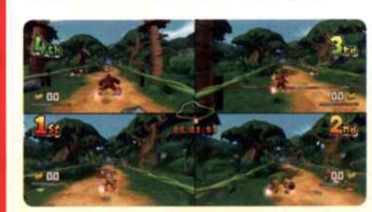
Los mejores títulos de Wii son aquellos que no se pueden hacer sobre otra plataforma. Lejos de ornamentos, son accesibles hasta para los más torpes. Títulos sencillos e inmediatos son los que hacen grande a esta consola, demostrando que, en videojuegos, "simple" no es igual a "basura". *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos* está lleno de sencillos minijuegos, la mayoría divertidos, y la jugabilidad no va mucho más allá de lo que hizo el que todavía sigue siendo uno de los mejores títulos disponibles para Wii: *Wii Sports*.

Así es, Nintendo se ha pasado los últimos años quitando la paja de sus videojuegos, y aparentemente han



Desde la primera vez que vimos este juego supimos que no iba a dar para mucho. Ahora, es un dogma de fe. La fina línea que separa lo simplemente eficiente de lo cutre se ha superado estrepitosamente: un juego de conducir donde no conduces. Y encima, el triste sonido de los bongos que emite el remoto al agitarlo sólo nos recuerda que este título no fue diseñado para esta consola. Uno de los peores juegos producidos por Nintendo.

CROC BAND



COCODRILOS VS MONOS
Hay algo que deja entrever esperanza si juegas con amigos a este horror. Como muchos otros, *DKJR* es divertido con más peña.



COCODRILO DUNDEE
Si juegas al estilo "solitario", los contrarios son tan buenos que no tiene sentido ser competitivo. La única diversión será con amigos.



ALETAZOS A PORRILLO
En definitiva: o jugáis cuatro o te mueres del asco. Reuníos y, poneos a aletear unos contra otros y habrás sacado su máximo partido.



Tras darse cuenta de que su jet-pack podía quemar incluso debajo del agua, Kong montó un restaurante con parrilladas en las profundidades marinas.



Los cielos azules y las arenosas playas nos recordaron a *Super Mario Sunshine*. Fue lo máximo que nos ofreció *DKJR*.



Mientras que los gorilas de las llanuras prefieren la fruta, los de las montañas prefieren, hierbas, hojas y raíces. ¡Comprobado!

BIENVENIDOS A UN JUEGO QUE CONDUCE POR TI DONDE NO ES HABILIDAD SINO SUERTE

desechado semejante cantidad de malas ideas que lo único que podían hacer con ellas era reunirlas todas en un juego que algún pobre inocente comprará. Bienvenidos a *Donkey Kong Jet Race*, un juego de carreras de karts donde la consola conduce por ti, y donde ganar no es cuestión de habilidad sino de suerte. Incluso el mando va a su bola, y constantemente te gana la partida.

El juego estaba diseñado en un principio para los tambores de GameCube, y la verdad, esta carencia se nota bastante. *Jet Race* transplanta el concepto de golpear el bongo izquierdo o el bongo derecho al Wiimando y el nunchaco. Un redoble aumenta tu velocidad, y tendrás que mover los mandos como si se tratasen de los imaginarios bongos que supuestamente tendrían que provocar un cambio en la trayectoria de nuestro vehículo. Sin embargo, tenemos tanto control al girar sobre el misil con ruedas del juego como Robert Kubica de su monoplaza en Canadá.

Pinchazo Kong

Como si se tratase de uno de los vetustos juegos de Game&Watch, tendrás que guiar a un simio motorizado a la derecha y a la izquierda esquivando obstáculos mientras la CPU se encarga del control general del vehículo, corrigiendo la dirección en las curvas así como la elevación. Coger plátanos y algunos power-ups te dará velocidad (supuestamente de nuevo), y ocasionalmente querrás saltar[1] para recoger algún arma o te verás superado por rivales ultra veloces, todo muy al estilo *Mario Kart*. Sin embargo, no importa cuántos objetos seas capaz de conseguir o lanzar, porque al final apenas hay interactividad con los oponentes, lo que con vierte a este *Jet Race* en un juego bastamnte tedioso y frustrante.

Con *Mario Kart Wii* en el horizonte no hay ninguna razón para gastar ni un chavo en Barrel Blast. Ni siquiera la excusa de 'es un juego para niños' o 'es un juego para fiestas' vale en este desastre, que fácilmente podría estar programado igual de bien o de mal, según se mire, por algún pariente simiesco del protagonista. Sigue siendo el peor juego para llevar el sello de calidad de la marca desde los noventa, y sigue pareciendo un juego Game ç& Watch mezlado con un juego con gráficos inferiores a Game Cube. Pero bueno, amigos lectores, sed optimistas: con semejante producto en las estanterías, pasarán por lo menos diez años de nuevo hasta que volvamos a ver un fiasco de semejantes proporciones firmado por Nintendo. ¡Viva!

MIKE



1 Los fanáticos de la lógica pueden encontrar inexplicable el hecho de que un gorila tenga la capacidad de saltar y que sólo le afecte la gravedad de forma relativa.



EN DETALLE

FORMATO	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	PAON
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

FUNCIONALIDAD






GENERAL

Coge *Mario Kart*, quítale la jugabilidad, el control, la personalidad y todo lo bueno y divertido. Añade monos.

GRÁFICOS 3



Más feos que Chewbacca. El diseño puede valer, pero las pantallas son un alarde de mal gusto.




SONIDO 4

Música ligeramente superior a lo que podría hacer una lavadora, y sonidos a la altura de la misma.

JUGABILIDAD 4

Te mueves a los lados agitando el mando. Alguien pensó que eso sería divertido. Nosotros no.

INNOVACIÓN 4

Un juego de bongos... sin bongos. De conducir... sin conducir. Y el movimiento no siempre funciona.

NG EN RESUMEN

Feo, aburrido, lento, apenas controlable y, en definitiva, una falta de respeto al jugador. Si se juntan varios amigos puede entretener un breve rato.

40



Al principio puede parecer un poco caótico, pero una vez que controles todas las opciones que tienes a tu disposición será coser y cantar.



Jugar a esto en una DS vieja es casi imposible. La pantalla, más oscura, hace que la jugabilidad se vea mermada.

WARHAMMER 40K SQUAD COMMAND

¿Y los martillos?



¿Hay que hacerle el boca a boca? ¿O podemos simplemente enchufarlos a la corriente?

Si alguna vez os parasteis frente a un escaparate de Games Workshop, observasteis los modelos de Warhammer y os parecieron lo más bello que podríais encontrar, *Warhammer 40,000 Squad Command* para DS podría hacer realidad vuestros deseos, pues en el fondo se trata de eso: coger todas las figuras de esos vastos guerreros y situarlas en el campo de batalla.

Vivan las pistolas de plasma

Este juego de estrategia por turnos, de aspecto atractivo, nos ha sorprendido con un multijugador online para ocho jugadores y una ostentosa (pero no muy atractiva) opción de juego local para ocho jugadores con un solo cartucho. Lo que es más, bajo todo el glamour nos encontramos con un sólido juego para un solo jugador, que comprende unas 13 misiones. Posee una inteligencia artificial bastante competente (jugáis como Marines Espaciales que se enfrentan con los Marines Espaciales Caóticos[1]) todo lo cual se mueve en un satisfactorio tiempo real y nos provee con una cantidad ilimitada de jugabilidad original cuando volvemos a jugar niveles. Lleva un buen ritmo, con un comienzo agradable y simpático para los recién llegados, construido orgánicamente en una experiencia virtualmente orgásmica para la pantalla táctil. También posee un alto nivel de personalización, que afecta a la distancia a la que se puede mover un hombre o lo útil que puede llegar a ser. Cuenta con un encantador y elaborado nivel de detalle elaborado para representar esta guerra; aún es más atractivo que una preciosa figura de Cleopatra rellena de chocolate.

Acercaos más y veréis que no es tan maravilloso, pero con la brillante jugabilidad y la sus características, el buen uso de ambas pantallas de la DS (el mapa en la superior donde controlaremos todas nuestras posiciones de nuetras unidades y la acción en la inferior), y un control brillante, sin duda es una apuesta totalmente recomendada.

CHRISSY

1 Cuya principal diferencia, por lo que se puede ver en la pantalla de DS, es que están dirigidos por una especie de Pokémon gigante, rosa, peludo y con púas. Qué mono. Le llamamos Alf.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	THQ
ESTUDIO	THQ
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



GENERAL

Nos gusta la estrategia y más en DS. Si te gusta mover a tus figuritas por un tablero adorarás este juego.

GRÁFICOS 7

Algo oscuro en ciertas ocasiones, y con un aspecto extraño, pero que funcionan bien.





SONIDO 6

Bastante pobre, con meros efectos mecánicos que no terminan de rellenar la experiencia.

JUGABILIDAD 8

Sin duda un juego muy cometitivo que te obligará a formar estrategias e integrarlas.

INNOVACIÓN 7

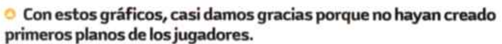
El modo multijugador eleva algunos enteros a esta cifra, además de su puesta en escena.

NG EN RESUMEN

Tanto si te gusta el universo Warhammer como si no eres aficionado a él, es un fantástico juego de estrategia por turnos, genial para ver en DS, con un multijugador brillante.






Con estos gráficos, casi damos gracias porque no hayan creado primeros planos de los jugadores.



La pantalla de abajo está desaprovechada en el sentido "táctil", pero nos permite echar un vistazo a la posición del resto del equipo.

PES 2008

En el país de los ciegos, el tuerto es el rey. Y PES es de los ciegos.

Cuando hace un año "el Pro" entró de nuevo en la casa de Nintendo[1], no fue precisamente por la puerta grande. El *PES 6* se consideró en casi todas las consolas en las que apareció una decepción. La mayor novedad que trajo al mundo del fútbol para la portátil nintendera fue el juego online, un buen avance pero con ciertamente poco mérito. Apenas tenía licencias, jugabilidad bien sin más, gráficos espantosos... es decir, lo que suele ser un primer intento. Por ello, repetir al dedillo la fórmula doce meses más tarde no es tanto un error como un suicidio.

PES-tiño táctil

Para empezar, decir que los que tengan el juego anterior no van a encontrar ninguna novedad. Es triste, pero apenas ha cambiado el título, una parte de la interfaz y alguna que otra animación. Ni una mísera incorporación adicional. Es decir, que no hay casi ninguna licencia, que los modos de juego son los mismos, y que los equipos españoles sólo se parecen a los reales en el diseño de las camisetas y tal. Eso si logras distinguirlos entre tanto píxel. Además, poco tiene que ver con las versiones de consolas de sobremesa, porque la jugabilidad se decanta claramente por un estilo arcade como si se tratase de una recreativa. Siendo justos, hay que reconocerle un buen trabajo en la inteligencia artificial, con unos contrincantes que saben crear situaciones de peligro de forma realista. También el movimiento de la pelota está conseguido, y el ritmo es fluido y eficaz para echar unas partidas rápidas. Menos mal que también sigue presente el modo multijugador en local y en red, si bien en este último las partidas se otorgan aleatoriamente y no podemos seleccionar amigos para competir. En total serán cuatro jugadores los que podrán conectarse, aunque eso sí, sólo estará disponible si cada uno tiene su propio cartucho de juego. Otra función multijugador que aprovechará el título será la opción de intercambiar jugadores con otros usuarios.

Destacan los modos tradicionales como Exhibición, Tanda de Penaltis o la Copa Konami, aunque será la Gira Mundial donde se echará toda la carne en el asador y donde podamos sentir un mayor realismo con equipos de las distintas selecciones mundiales y algunos jugadores reales.

Konami es a los videojuegos de fútbol lo que Francis Ford Coppola es al cine: creó algunas genialidades indiscutibles antaño, pero ahora está de capa caída. Segunda oportunidad desaprovechada.





Las selecciones como la española tienen jugadores reales, pero olvídate de ligas completas con equipos de verdad, aquí sólo hay hueco para la imaginación.

1 Con lo buenos que eran los ISS Pro de SNES o Nintendo 64, es una pena que no saquen rediciones de esos títulos en DS, la plataforma perfecta para resucitarlos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	A LA VENTA

FUNCIONALIDAD






GENERAL

Fútbol sin complicaciones ni alardes. Una lástima y más teniendo en cuenta que es su segunda intervención.

GRÁFICOS 6



Sólo brillan ocasionalmente las animaciones. El resto, muy por debajo del techo de la consola.





SONIDO 6

Se oye el estadio y el comentarista "comenta" los goles. ¿Música? Parece sin derechos de autor.

JUGABILIDAD 4

Jugar es fácil, los compañeros de equipo son medianamente listos y el modo Gira Mundial es muy largo.

INNOVACIÓN 1

Si tienes el anterior es como si compraras dos veces el mismo juego. Con carátula diferente.

NG EN RESUMEN

No puede ser que los creadores de ISS 64 sigan trabajando. El recuerdo parece un espejismo de este mediocre PES, primo lejano del mejor juego de fútbol. Algo de calidad le queda en la sangre.











La espectacularidad del salto no se ve reflejada en sus dos variantes.



Costó un tiempo aprender a lanzar. Y su recompensa fue escasa.

WINTER SPORTS THE ULTIMATE CHALLENGE

La bola de nieve se hace más grande

Peter Molineaux dijo una vez que los tutoriales son el primer impedimento a ponerse en contacto con el propio juego. En *Winter Sports* cada vez que juegues a una prueba distinta tendrás que leer las instrucciones, como ya vimos en otros juegos de olimpiadas como *Mario vs Sonic* y *Asterix en los Juegos Olímpicos*. Lo que lleva a preguntarnos por qué algo tan intuitivo como el mando de la Wii necesita de tanta explicación. Si los gráficos ultrarrealistas son el valle inexplicable[1] de las otras máquinas de nueva generación, el propio mando de Wii puede actuar como amigo o enemigo de su propia consola. Y en esta ocasión no es que sea muy amistoso.

La mascota oficial aparece de vez en cuando para "caldear" el ambiente

Se acerca el invierno

Las pruebas van desde el descenso, el salto con esquís, el slalom, el bobsleigh, el skeleton, el patinaje artístico y de velocidad y el curling, entre otros. En cada uno habrá que realizar determinados movimientos. La más común, mover el mando y el nunchaco alocadamente, seguido por la necesidad de girar en curvas de forma poco ágil y sensible. En el patinaje artístico tendremos un minijuego en el que con una sóla canción deberemos agitar mando y nunchaco al ritmo de la música. ¿Curling? Sí, ese deporte extraño que veíamos en EuroSport. Si parecía complicado en televisión, tampoco mejora mucho en videojuego, hasta el punto de no saber muy bien cómo lanzar la bola. ¿Instrucciones? Sí, el tutorial que os comentamos al principio; pero, por cierto ¿os dijimos que el juego estaba en perfecto inglés?

Es posible que los desarrolladores no hayan entendido aún el concepto de sencillez, unido al de la intuición. En un juego de deporte como éste, sabemos que tenemos que adoptar la postura de un esquiador o de un patinador. Debe ser intuitivo, y no hacernos mover el mando como gente loca.

ALEX

1 El valle misterioso es una teoría que abarca el campo de la alta tecnología y la inteligencia artificial y que intenta explicar la razón de por qué cuanto más avanzan los gráficos o la robótica, menos humanos parecen los modelos mecánicos y en tres dimensiones.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	49GAMES
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Compite en diferentes pruebas invernales agitando como un poseso el mando mientras luchas por mantenerte en pie.

GRÁFICOS 6

Son decentes, con animaciones conseguidas. Lo mejor, la velocidad de algunas pruebas.





SONIDO 5

Los comentaristas son tan sosos como en la vida real y se ríen de ti. Y hablan en inglés. Música escasa.

JUGABILIDAD 5

La lucha por mantener el control hace de la experiencia algo frustrante. ¿Tan difícil es?

INNOVACIÓN 5

No podemos juzgarlo si tampoco pretende innovar. Pero tampoco podemos defenderlo.

NG EN RESUMEN

Nintendo debería ofrecer seminarios a pequeños y medianos estudios para que, de una vez por todas, calibraran correctamente el sensor de movimiento en los juegos. Una pena.



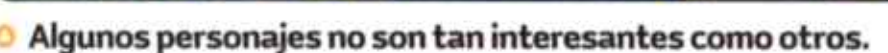


¡Smooosh! Este sigue siendo el único sitio en el que podrás ver que ocurre algo maravilloso como esto cuando destrozas otra pelota de golf.









Algunos personajes no son tan interesantes como otros.



Será mejor que te pongas tu cazadora más calentita.

SUPER SWING GOLF SEASON 2

Otro intento fallido de reducir ese handicap.

También conocido como *Pangya*, y más famoso por ser un juego online gratuito para PC en el que puedes hacer apuestas sobre tu actuación, esta segunda entrega para Wii vuelve a resultar frustrante por culpa de su falta crónica de los elementos que lo definen. Nos recuerda a cuando intentamos mover la antena para obtener señal en la televisión de la habitación. Cuenta con uno de los peores sistemas de control con el Wiimando que hemos tenido la mala suerte de encontrarnos. Determinar la fuerza de un tiro requiere mover, girar y balancear el Wiimando hasta que una barra temblorosa llega más o menos a donde querías en el medidor de potencia.

¡Viva Tecmo! ¡Que sus artistas gráficos vivan muchos años!

Tirando suavecito

Afortunadamente, es posible optar por un anticuado sistema de un solo botón, en el que debes detener el medidor cuando llega a un nivel interesante. Además de los modos de golf habituales, hay una especie de juego de tablero en el que retas a varios personajes a un torneo de tres hoyos, ganando "pang", puntos para mejorar tus habilidades. Al ser un título de Tecmo, no tardarás en encontrarte con una bruja menor de edad ligerita de ropa, que hace las veces de cadi de tu primer rival. Tu cadi es una bolsa de papel con orejas de gato, pero puedes comprar otros mejores más tarde[1].

También hay competiciones de conducción, que son buenas para probar algunas de las bolas de bonus que puedes comprar. Hay incluso movimientos especiales, que se activan pulsando las direcciones de la cruceta durante un swing[2]. A pesar de todas las opciones y detalles, no logra ser un rotundo éxito como juego de golf.

Los gráficos son algo brutos, las pantallas de carga son épicas y la reja del tiro al hoyo es difícil de entender. Por si fuera poco, sigue sin contar con un modo online, y está aderezado con un sistema de control que podrá echar para atrás a los jugadores mucho antes de que descubran sus secretos.





1 Tampoco es que supongan una gran diferencia, pero es gracioso verlos recorrer las grandes distancias en busca de tus pelotas. 2 No resulta ninguna sorpresa que esto no sea fácil de hacer cuando estás concentrado en conseguir realizar el swing.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	TECMO
ESTUDIO	TECMO
PRECIO	40$ (39,95€)
LANZAMIENTO	YA (EEUU) P/C (UE)

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Golf animado con personajes hechos a medida, faldas y el control con el Wiimando más diabólico (opcional) jamás visto.

GRÁFICOS 6



Luce mejor en imágenes que en movimiento, donde una tasa de frames lo echa todo por tierra.




SONIDO 6

Melodías de ascensor acorde con el estilo visual y que lograrán que busques el botón de Silencio.

JUGABILIDAD 7

El juego de tablero es una gran idea para un juego de golf, con sus pequeños retos y enfrentamientos.

INNOVACIÓN 4

¿Dónde está el juego online? Y no esperaréis que ignoremos ese sistema de control tan horrible.

NG EN RESUMEN

Podría y debería haber sido mucho mejor, sólo con que no tuviese esos bajones de calidad técnica y esas cuestionables decisiones de diseño. Por suerte, hay mejores alternativas.





Las escenas de lucha seguirán estando vigentes a lo largo de todo el juego, aunque las pruebas olímpicas serán lo más significativo. Algunos recordarán a *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos.*

MÁS IRREDUCTIBLES QUE NUNCA

Astérix y Obélix, los galos inmortales.

Asterix ha sido sustituido de nuestros favoritos por Neodematrix

Estamos en el año 2008. Todos los hogares de Europa están ocupados por videojuegos con protagonistas de más allá del Atlántico o de lejanas tierras al Este del mundo conocido. ¿Todos los videojuegos están destinados a la supremacía impuesta por unos imperialistas, occidentales u orientales? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste estoicamente todavía y siempre al invasor, sea cual sea su medio para hacerlo.

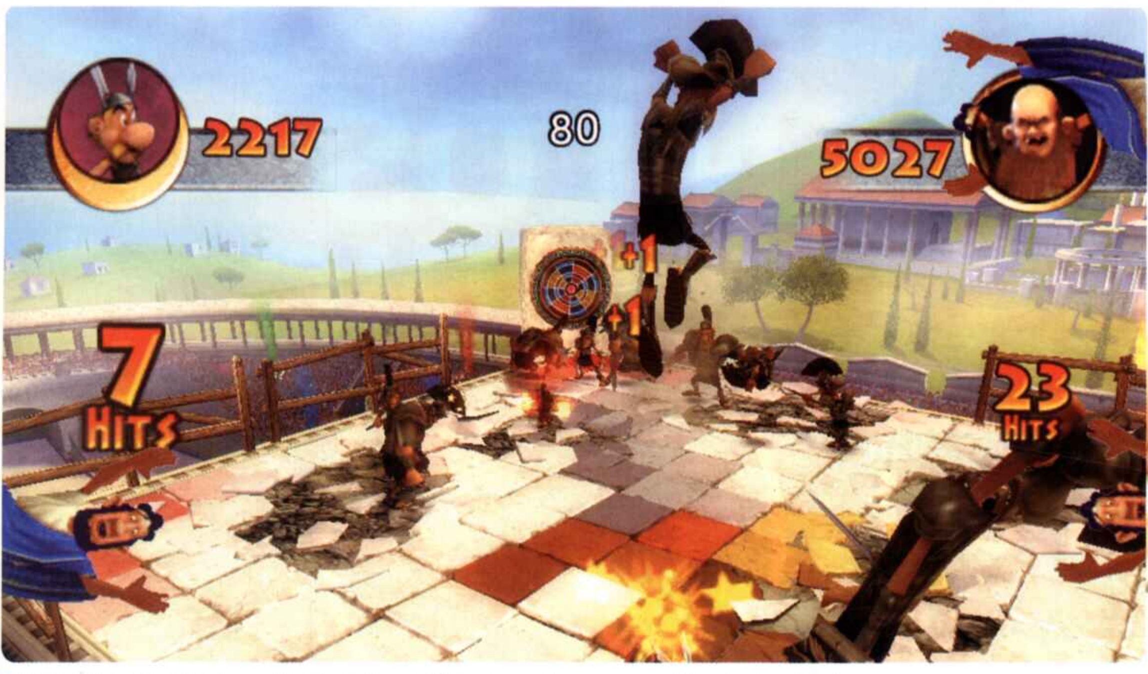
Los cabecillas de esta resistencia son Astérix y Obélix, el par de sesentones que mejor se mantienen en toda Francia. Y es que las aventuras de estos personajes, que vivieron imaginariamente en la mente de René Goscinny y Albert Uderzo cinco décadas antes de Cristo, están a punto de cumplir 60 años de descojono bienintencionado. Cientos de ediciones en decenas de idiomas, o lo que es lo mismo, millones de incondicionales en todo el mundo no pueden confundirse: Astérix es un símbolo tocado por la estrella que hace honor a su nombre. Y los videojuegos le reciben con los brazos abiertos, más aún en un año olímpico tan relacionado con su universo particular, con la unanimidad global de su carisma.

Están locos estos programadores

La inconmensurable fama traspasa fronteras, y no sólo nacionales, sino sociales y hasta lingüísticas. Así, personajes míticos como Cleopatra están claramente inspirados en Elizabeth Taylor (la Carmen Sevilla estadounidense), o incluso muchos franceses en la actualidad confunden el término "asterisque" -es decir, asterisco- con "asterix", que se pronuncia ligeramente diferente. Eso sin mencionar que la mayoría de turistas que van a Eurodisney no sabe que a menos de 15 kilómetros tiene un parque temático consagrado a la obra de Goscinny y Uderzo, o las dos películas en imagen real y cerca de una docena de animación...

Pese a todo este peso que tienen los entrañables galos de cómic, no se puede decir que hayan tenido importancia en el mundo del ocio electrónico. El primer acercamiento fue en Spectrum y Atari 2600 con sendos títulos aventureros y plataformeros que trasladaban de refilón a principios de los ochenta el espíritu original. Personalmente, todavía conservo la adaptación para Master System, un recuerdo de cuando en el colegio soñábamos con tener una poción mágica que solucionase nuestros problemas. No triunfó especialmente entre mis amigos, quizá porque los sprites eran pírricos o por la lentitud congénita de los títulos de aquella época. Sin embargo, nadie puede decir que no sea entretenido eso de atizar a los romanos, sobre todo con un colorido tan parecido al de las páginas originales en la máquina de Sega. Ese color le faltaba precisamente a la versión de Game Boy que salió poco después (esa Game Boy monocroma que no cabía en casi ningún bolsillo), y fue el motivo de su debacle.

Cronológicamente entre ambos juegos (Annus Domini 1993) apareció la que muchos consideran el mejor videojuego basado en la obra francesa; titulado simplemente *Asterix*, los



¿Se considerará dopaje hacer uso del poderoso brebaje? Sea como sea, los romanos seguirán volando por los aires...





El estilo visual de Astérix en los Juegos Olímpicos es de lo más peculiar. Por lo general veremos el estilo de la imagen de arriba, pero en algunas secuencias se intercalará con imagenes reales.



La mítica pareja estará bajo nuestro control en todo momento, aunque echamos en falta a Falbala entre los personajes seleccionables. Eso sí, en las pruebas olímpicas tendremos un abanico más amplio.

buenos programadores de Konami hicieron un monumento a las salas recreativas con los galos demostrando que habían nacido para esto de las maquinitas. Un beat'em up conceptualmente parecido a *Dynamite Dux*, que arrasó gracias a sus toneladas de humor, absoluta fidelidad al cómic y la variedad de situaciones. Jugar a dobles y llegar a la pantalla de bonus (mítica carrera benhuriana en formato cachondeo) era una experiencia única.

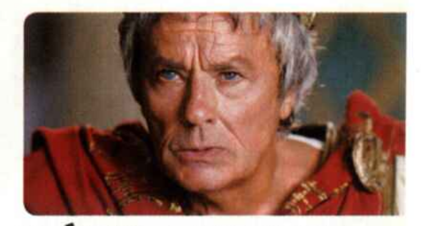
Los nuevos tiempos... ¡por Wiitatis!

Conscientes del potencial que tenían, y sobre todo gracias a la colosal interpretación de Konami como mejor representante, los licenciatarios de Asterix siguieron concediendo permisos para llevar a cabo unas cuantas adaptaciones. Hubo varais entregas en Super Nintendo, Megadrive, Playstation, el malogrado CD-i, PC... unos pocos juegos hasta cierto punto divertidos, pero que siempre estuvieron ausentes de las listas de favoritos.

Desde luego, si hay alguien que pueda recuperar la gloria perdida, ése es Nintendo. Un cambio de aires auspiciado por las posibilidades de su consola estrella, Wii of course, que trae Atari aprovechando el año olímpico que vivimos. Sin embargo, no se trata de un *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos* a la usanza, sino de un juego donde saltar plataformas y darse de leches contra los pesaos de los romanos es el pilar que cimenta el desarrollo del juego. Pero bueno, para más detalles ya vísteis el análisis que le hicimos aquí mismo en Enero: sencilla interactuación con el mando, multitud de minijuegos y todo lo que puedes esperar de los brillantes franceses del año 50 antes de Cristo.

Junto a *Las doce pruebas* y *Cleopatra*, se puede decir que *Asterix en los Juegos Olímpicos* es uno de los libros que más han hecho grande a Asterix. La oportunidad que brinda este año Pekín era demasiado buena para dejar pasar la oportunidad y el estreno de una película y un videojuego, pecado fácil dentro de la industria, que queda exculpado con una adaptación notable. Panoramix estaría orgulloso.

EN LA GRAN PANTALLA



EL ÚLTIMO EMPERADOR
Aquí vemos a Alain Delon. ¿Será el ejercicio el secreto de su aspecto? 72 años ya son unos pocos...



VAYA PAR DE DOS
Gerard Deparideu vuelve a ser el infatigable Obélix. Ya no nos imaginamos a otro actor.



CAMEOS
¡Pero si es Michael Schummacher! ¿Qué será lo siguiente, Fernando Alonso bebiendo poción mágica?

CONCURSO

ASTÉRIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS



El ganador del concurso recibirá un juego de **Asterix** para **Nintendo DS** o **Wii.** Hay 10 juegos en cada plataforma esperándote. Sólo tienes que responder a una sencilla pregunta...



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a esta pregunta:

¿CUÉ ACTOR ESPAÑOL APARECE EN LA PELÍCULA DE ASTÉRIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS?

❑ Willy Toledo ❑ Santiago Segura ❑ Paco León

POR FAVOR, ESCOGE TU PLATAFORMA PREFERIDA:

❑ Nintendo DS
❑ Wii

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

Puedes participar enviando tu propuesta a: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El ganador recibirá un videojuego de Astérix en los juegos Olímpicos para Nintendo DS o para Wii

LOS 20 MOMENTOS EUREKA

¡ALERTA DE SPOILERS! ¡Los trozos al revés son las soluciones de los puzzles!

Kawashima, esto es entrenamiento cerebral

Atascado. 10 minutos mirando a la pantalla repitiendo incesantemente "Vamosvamos". Una hora para volver hasta el inicio del nivel (hasta el principio del juego, incluso) en busca de algo que te has pasado por alto.

Entonces, lenta pero repentinamente, como cuando has visto una imagen de un libro tridimensional, se te ocurre la solución. Se trata de tu momento de gloria; un tributo al inteligente desarrollador que ideó todos los engranajes y la lógica de este satisfactorio puzzle, el cual casi consiguió que te explotase el cerebro.

Estos son nuestros 20 momentos favoritos:

01 DEMENTIUM: THE WARD
INTELIGENCIA QUE ASUSTA

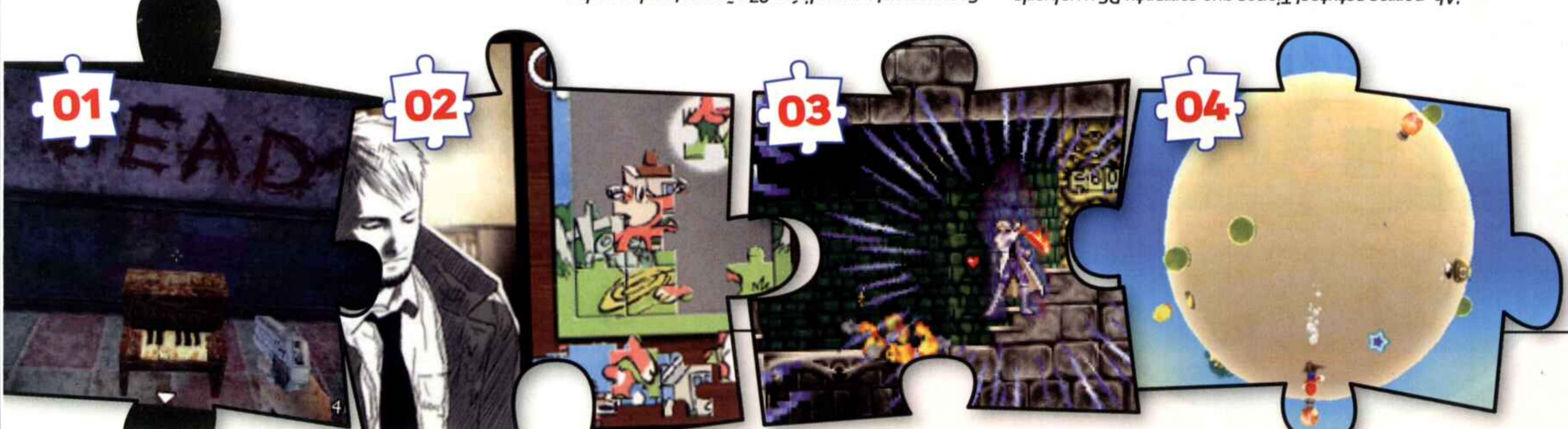
El hospital desierto de este survival horror tiene algo que, a buen seguro, conseguirá que a sus visitantes se les salga el cerebro por las orejas. Hablamos del "puzzle del piano". Tras abrirte camino a través de un laberinto de monstruos, llegas a un orfanato en el que no hay nada salvo por un piano de juguete, con la palabra "DEAD" escrita de forma desconcertante en la pared; eso es todo.

Seguramente cumplirías 87 años antes de que las arañas que viven en tu oxidado cerebro te ayudasen a descubrir la solución a este puzzle. Pulsa estas notas en el piano: D, E, A y D. ¿Inteligente o no?

02 HOTEL DUSK: ROOM 215
JUNTANDO LAS PIEZAS

Tanto en *Another Code* como en *Hotel Dusk*, Cing ha puesto a prueba a nuestros cerebros, de forma muy inteligente. En *Dusk*, tu nueva e irritante amiga Melissa te muestra un rompecabezas y te pide que le ayudes a resolverlo. Aparece en la pantalla superior; en este punto se te dice que hay algo escrito por detrás. Poco importa lo que hagas con el stylus, sea pinchar, tocar o golpear con fuerza fruto de la frustración; no pasa nada más. ¿Qué hacer?

¡Ah, perros astutos! Tienes que cerrar tu DS y volverla a abrir para „girar" el rompecabezas hacia la pantalla inferior, revelando su parte de atrás. Perros astutos.





03 CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
APUESTAS DEL MÁS ALLÁ

Para una serie cuya principal preocupación es hacerte avanzar golpeando esqueletos con tu látigo, *Castlevania* puede poner a prueba tu cerebro en algunas ocasiones. En *Dawn of Sorrow* te encuentras con una tragaperras con el número "777" escrito sobre ella, pero no pasa nada.

Para ganar, necesitas recolectar bastantes monedas como para tener "777" en tu contador de dinero. A buen seguro te hará gritar "¡SERÉ IDIOTA!"

04 SUPER MARIO GALAXY
SECRETOS DEL DESIERTO

Si en algún momento se llegó a dudar el hecho de que a los programadores de Miyamoto se le inyecta al nacer mal genio en el cerebro, esta estrella secreta en Galaxia Desierto acaba con las dudas. ¿Dónde están los botones secretos en este pequeño y ventoso planeta de arena?

Mario estaba sacándose la arena de la ropa interior por 137ª vez antes de percatarnos de algo que era muy fácil de pasar por alto: el planeta está encogiendo. Así que todo lo que hay que hacer para revelar los botones más secretos de Galaxy es, simplemente, esperar a que la arena "se vaya". Maldita seas.

05 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
JUGAR A DOBLES

Si quieres sentir escalofríos, nada mejor que enfrentarte a una temible y silenciosa versión de ti misma en la Gran Pirámide de *TRA*. El puzzle: hay un botón que abre una puerta en la otra esquina de la habitación; pero está abierta un tiempo determinado, y se cierra.

Lara imita tus movimientos; permanece en una esquina y la falsa Lara pulsará el botón del otro lado, dándote tiempo para llegar a la salida. El punto inteligente será el tener que matar a tu doble para evitar que pulse otro botón de cerrar la puerta.

06 NEW SUPER MARIO BROS
ATRAPADO

Este secreto de *NSMB* es el truco más cruel que hemos visto en las pantallas de nuestras DS desde que a alguien se le ocurrió representar *"Pilotwings 64"* con el Pictochat. Es decir: hay una puerta oculta que lleva a una zona secreta en la pantalla de la imagen. ¿Dónde?

Lo que parece un "hueco" en la esquina superior derecha es en realidad un túnel que lleva a una nueva habitación a la derecha. Pégate al borde y ya está. Eso sí que es llevar a Mario de paseo.

07 SUPER PAPER MARIO
JUGANDO CON VAGONES

Este es El Punto en el que Todo el Mundo Se Queda Atascado: el viaje en vagoneta. Mario se mete en una vagoneta de madera y avanza a lo largo de un recorrido 2D; pero parece que no hay forma de encontrar la llave que está buscando.

Cambia de las 2D a las 3D, y encontrarás un cruce de vías oculto. Parece evidente, sí. Pero la idea de "dirigir" un vehículo guiado en 2D se te ocurre tras cuatro horas rezándole al cerebro.

ESO SÍ QUE ES LLEVAR A MARIO DE PASEO

08 DEWY'S ADVENTURE
SOPLANDO FRÍO Y CALOR

No tenemos tiempo para preocuparnos de cómo o por qué el jefe final de Volatile Volcano se transforma de polilla en polilla; ya lo dice su propio nombre, Mothdron, por amor de Dios, ¿qué otra cosa iba a hacer? No, hay que centrarse en descubrir cómo derrotarle, mientras esquivas sus mortales proyectiles de lava y buscas si hay Dewy-hielo o Dewy-gas cerca, clave para tu éxito.

Es curioso cómo muchos de los momentos más inteligentes de los videojuegos se basan en las interacciones del fuego y el hielo, ¿verdad? La respuesta: conviértete en Dewy de Hielo, congela las cataratas de fuego del jefe, y sube a ellas para golpearle en la mejilla.

09 ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
ILUMINANDO EL CAMINO

Creías que al Equipo A se le daba bien sacarse de la manga nuevos usos para armas aparentemente inofensivas, ¿verdad? Shigeru Miyamoto es el nuevo MA Barracus. Estás atascado en lo alto de una habitación en Ruinas del Pico Nevado. Hay un cofre en una plataforma al otro lado, y el único modo de pasar parece ser la plataforma que cuelga del techo en unas cadenas que tienes justo enfrente. Pero está demasiado lejos para saltar. La nueva arma de bola y cadena de Link está involucrada, ¿pero cómo?

De nuevo la solución está tan delante de tus narices que podrías darte con tu propia bola. En vez de eso, lánzala directamente hacia la plataforma y, ¡toma!, empieza a tambalearse de un lado para el otro, quedando lo bastante cerca de ti como para saltar hacia el cofre.



Recordamos una época en la que estos bichos daban miedo





10 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
CUIDADO CON EL AGUJERO

La serie Zelda inventó el tipo de puzzles que ve, y esta dificultad del Templo de Hielo logra que no resulte tan maravilloso. Tienes el Garfio y lo has utilizado para superar distancias demasiado amplias para las pequeñas piernas élficas de Link, usando cuerdas entre los postes de madera que se encuentran a ambos lados. Pero ahora hay un abismo que sólo tiene postes en tu lado. ¿Pero qué...?

Colocas la cuerda, camina hacia ella, a nivel del suelo, y utiliza su elasticidad para que te lance volando al otro lado del abismo. Como si pequeños Miyamotos voladores te levantasen las comisuras de la boca para arrancarte una sonrisa.

11 SUPER MARIO GALAXY
H2OH-DIOS-MÍO

Unas altas cataratas y una isla justo encima; demasiado lejana para que Mario pueda llegar. Hay un objeto cerca para convertirse en Mario de Hielo, así que tiene que estar involucrado. ¿Pero cómo?

Gastamos el stick antes de encontrar la solución: saltar de pared en pared hacia el cielo. Congelando el agua a medida que la tocas conviertes las cataratas en las "paredes" que necesitas para saltar.



12 LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
USA EL LIMPIACRISTALES

Es el Episodio IV. En la Huída de la Estrella de la Muerte. Hasta ahora ya has visto a Han Solo montado en un pequeño buggy de Lego y a las Tropas de Asalto relajándose en un balneario oculto tras una pared; así que no resulta extraño llegar a un puerto de atraque y ver a dos tropas de élite de Darth Vader limpiando las ventanas desde fuera. Hay una grúa cerca. ¿Pero dónde está el Minikit que te falta?

Siguiendo el estilo Lego Star Wars, te montas en la grúa, la usas para obligar a las Tropas de Asalto a limpiar todas las esquinas del cristal, observas asombrado cómo se rompe la ventana, matas a los esclavos de la misma y desbloqueas el Minikit.

13 RESIDENT EVIL 4
GIRA ESTO

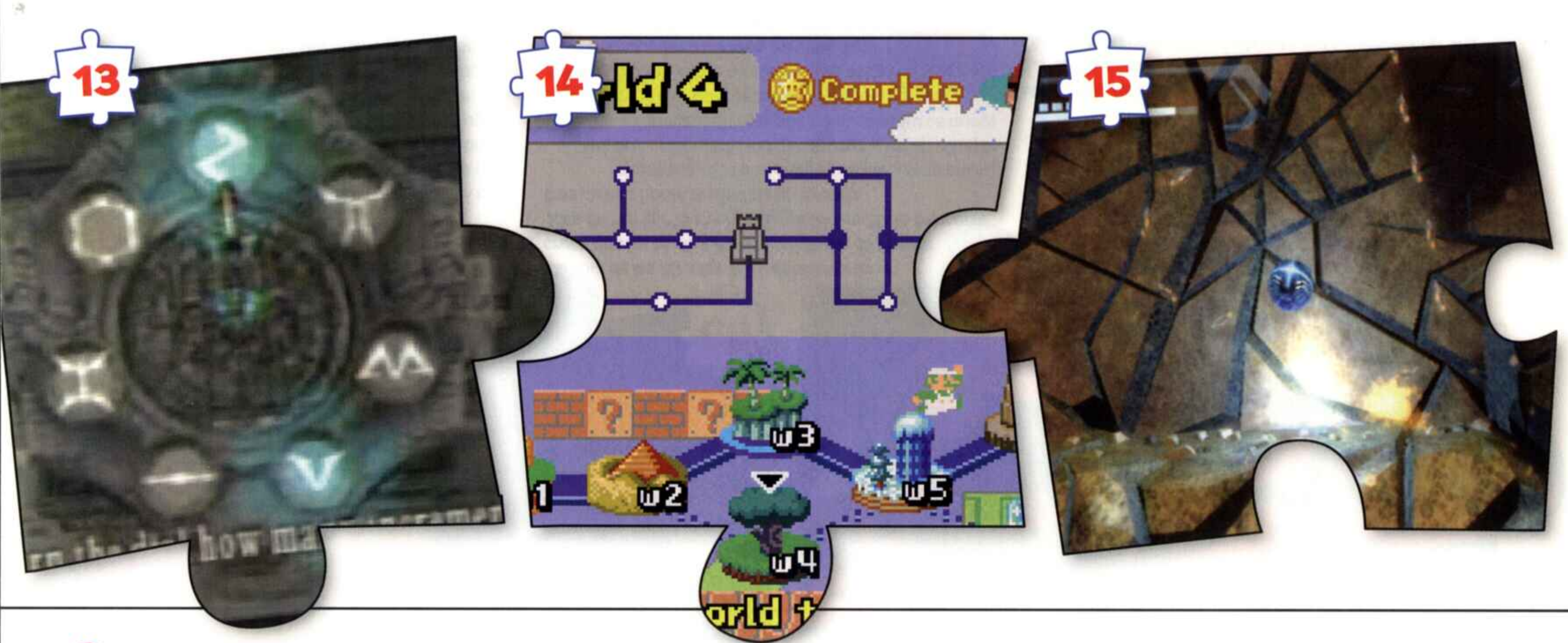
Tienes un dial de piedra sobre un atril en la parte trasera de una iglesia. Tiene símbolos en él. Puedes girar el dial, pero sólo se mueve dos o tres sitios de cada vez, resultando todavía más desesperante que esos diales de lavadora que se niegan a girar hacia atrás. Hay una gran puerta cerrada junto a la iglesia, no hay forma de entrar en ella y volver atrás sólo te lleva a la aldea de la que acabas de salir a duras penas. Ah, nuestro cerebrooooo...

La solución está en una serie de lápidas, frente a la iglesia. Algunas de las tumbas son dobles, y esas tres lápidas dobles están marcadas con las letras "Z", "M" y "V". Girando el dial de forma similar a si estuvieses abriendo una caja fuerte cerrada (tres a la izquierda; cinco a la derecha; uno a la izquierda) consigues activar las letras correspondientes. Ah, si las iglesias fuesen siempre tan divertidas.

14 NEW SUPER MARIO BROS
¿DÓNDE ESTÁ EL MUNDO 4?

Nos da miedo pensar cuánta gente habrá ahí fuera, pegada a su DS, con los dobladillos del pantalón mojados por culpa del río de lágrimas que han llorado intentando encontrar el elusivo Mundo 4 de NSMB. A todos los demás secretos ocultos se llega a través de tuberías, puertas y cañones secretos; así que la salida del Mundo 3 debería ser similar, ¿no? Pero, ¿dónde está? ¿DÓNDE ESTÁ? (Ruido de más llantos.)

En primer lugar, la salida oculta está en el Mundo 2. En segundo lugar, no se trata ni de una tubería, ni de una puerta ni de un cañón. La salida es un túnel para Mini Mario que te encuentras tras la oruga metálica que hace las veces de jefe de ese mundo; un camino que seguramente pases por alto, en el que corres directamente hacia la salida.







15 METROID PRIME 3: CORRUPTION
UN NUEVO JUEGO

¿Podemos, por una vez, escribir algo sobre *Metroid* sin hacer referencia a las hombreras gigantes de Samus? No, no podemos. Así que: si hay algo más misterioso que por qué Samus lleva hombreras gigantes, es el modo de llegar a esa escarpada plataforma elevada de Bryyo. Estás atascada en la forma de morfosfera y bajo el ataque constante de infinidad de insectos que intentar romper tu protección. ¿Y ahora?

Un hombre más sabio que nosotros dijo en una ocasión: "La paciencia permite... un análisis racional, que acabará llevando al éxito". Resulta que tenía a Metroid Prime 3: Corruption en mente; basta con dejar que cinco de los bichos se claven y se conviertan en vainas con alas que te elevarán hacia la salida.

16 DK JUNGLE CLIMBER
MONO VE, MONO HACE

Si no lo has comprado, te lo estás perdiendo. Gracias a este acertijo: ¿cómo ayudas a DK a abrirse camino a través de una serie de plataformas que ni siquiera están ahí? Pista: no tiene nada que ver con el maldito Diddy Kong.

De forma ingeniosa y desconcertante, todo está en la pantalla inferior. Todo el nivel está reproducido en la representación secundaria; y aunque no puedes ver al propio DK en esa pantalla, puedes ver sus huellas. Moviendo tus ojos entre ambas pantallas, puedes atravesar volando el nivel, como si fueses un mono...

17 MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME
ORUGA ASESINA

Los wigglers han sido los Jesús Mariñas del universo Mario desde 1990: se ponen rojos como un tomate y les sale humo por las orejas a la mejor provocación. Y el jefe final Swiggler todavía más. No importa cómo le patees, le pegues puñetazos o martillazos, esta oruga se niega a ser aplastada. Se debe a sus problemas con la bebida: bebe varias veces de un vaso de zumo durante el combate; ¿la clave?

Sí, esa es la clave. Hay un tío parecido a Toad cerca que sostiene un champiñón venenoso. Salta sobre él y el hongo mortífero caerá en la bebida de Swigger, algo que no le gustará nada de nada. También funciona con Mariñas.

17 ZACK Y WIKI
EL SECRETO PINTADO

El modo en el que consigues resolver un puzzle en concreto (El Secreto Pintado) resulta una historia con la que podrás entretener a tus futuros nietos, incluso cuando estos tengan sándwiches lunares y perros con cara de gato. Este puzzle está ambientado en una galería. El cofre que buscas está oculto dentro de un cuadro, pero está vigilado por un pez. Zack puede interactuar con prácticamente todo. ¿Tal vez ese cuadro cercano de un grifo tenga algo que ver...?

Toma esta, Salvador Dalí: sacas el grifo del cuadro, lo metes en el del pez... y luego lo accionas para quitarle toda el agua al cuadro, matando al pez y liberando el cofre. SOR. PREN. DEN. TE.

19 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
UNA PARA LOS AFICIONADOS

Cuando jugamos a *Twilight Princess* estábamos en una pequeña habitación con la televisión demasiado alta en la pared, lo cual nos provocó tortícolis. Así que no teníamos moral para este truco de City in the Sky. Te encuentras sobre un gran ventilador en el techo que se acaba de apagar. ¿Cómo bajas a la habitación sin tirarte hacia el suelo?

Tenía que ser el maldito garfio, ¿verdad? Lo lanzas hacia la malla de cables que está encima del ventilador, y bajas tranquilamente. Como Tom Cruise en Misión: Imposible, pero llevando un par de medias semi-mate.

20 MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS
EL INSULTO FINAL

March of the Minis consta de 73 puzzles que usan tu cerebro como saco de boxeo, convirtiendo tu sinapsis despreocupada en una máquina lógica enfadada y palpitante; si tuviese piernas, claro. Aún así, llevar a tus mini-Marios a la cima del último nivel, Sótano 2, cargado de peligros, parece totalmente imposible...

...hasta que te fijas en que esas goteras que has estado esquivando con cuidado son, en realidad, beneficiosas; crean una barrera protectora alrededor de tus Marios mecánicos que convierte el nivel en algo aproximadamente 12.503 veces más fácil. Bien hecho, cerebro.

Compañeros en el tiempo. Y pañales.



1 Fue Brian Adams. No, no ese Brian Adams.



"¿Qué tal verías el juego *'Madden NFL vs NBA Golf Smackdown FIFA Edition 2009'*?"
PROPÓSITOS REVOLUCIONARIOS PÁG 78

UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en: **www.ngamer.es**

Han llegado muchas cosas este mes: material, curiosidades, enlaces a páginas webs, críticas, ¡pero ni una sóla tarta! Suponemos que aún nos queda mucho que mejorar para que sea una grande de chocolate, o, al menos, como la que GlaDos promente en *Portal*.

Juegos de PC aparte, *No More Heroes* tiene papel higiénico tan chulo que no lo usarás jamás. Y vosotros os preguntaréis (aunque seguramente no) ¿qué ocurre con *No More Heroes* y los baños? Pues básicamente que es donde puedes guardar tu partida. ¿Acaso hay un lugar más a salvo que un baño? Supongo que es lo mismo que pensaron en *Dead Rising*...
En cualquier caso, es sólo una de las 20 experiencias que te aguardan en estas páginas, y en las siguiente que componen el Universo Nintendo. Este mes también os habéis volcado con el fórum y estará bien calentito, así pues, comenzamos...

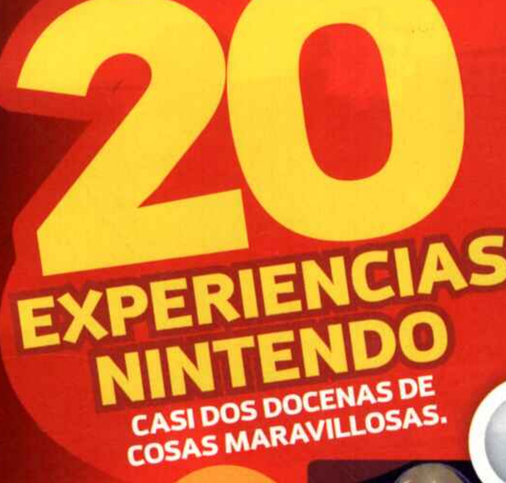


¡SECRETOS NINTENDO! PÁGINA 80
Descubre todo aquello que siempre quisisite saber y nunca te dejaron averiguar, pero ishhh!

CONTENIDO

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

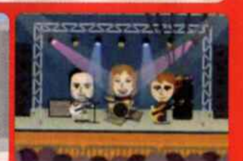
CASI DOS DOCENAS DE COSAS MARAVILLOSAS.



No usan partes oficiales para hacer los Mii. ¡Tramposos!







1 WII ROCK

El pasado verano se nos pasó por alto este genial vídeo musical de la banda Philo-san de Detroit, pero Internet le ha agraciado con la vida eterna en YouTube, y nos cuesta aceptar lo grande que es. Nos recuerda a un grupo llamado Shyne Factory, el cual creó un vídeo-tributo a *Goldeneye* hace muchos años (también disponible en YouTube), pero en este caso se centran en un extraño canal para crear grupos musicales en la Wii. Es muy bueno. *philo-san.com*

2 EL HÉROE DEL BAÑO

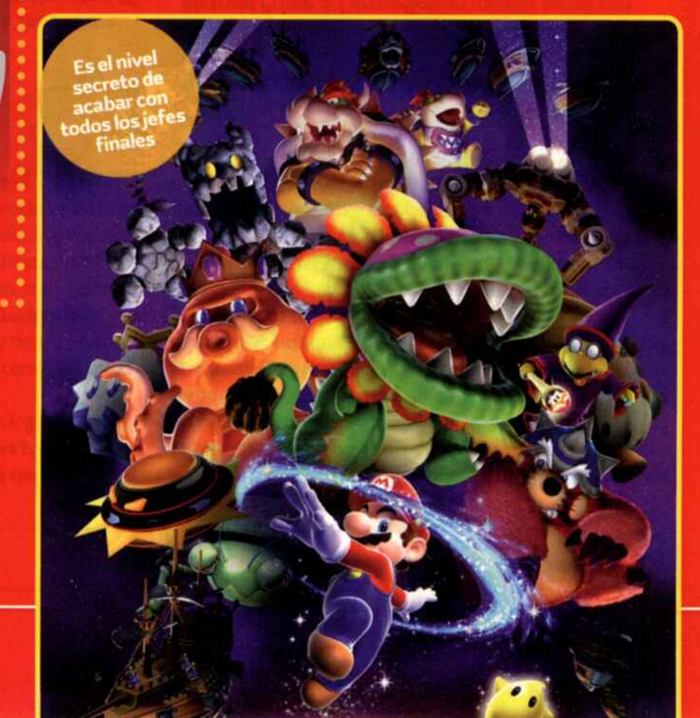
Los artículos de promoción tienen todo tipo de formas y tamaños, pero nunca hemos visto a las estrellas de un juego en rollos de papel higiénico. Esto nos llega directamente desde la fiesta de lanzamiento de *NMH* en Japón. ¿Aceptaría acaso Travis Touchdown estar en un papel rugoso de una sola capa?



Travis lo arregla todo yendo al baño.

3 MEJOR PÓSTER DE MARIO GALAXY

Cuando vimos esta imagen, nuestras emociones recorrieron todo el espectro, desde el hormigueo por su belleza hasta la ira contra Nintendo por no haberlo sacado a tiempo de ser portada de la revista. Por suerte, al final ganó el hormigueo, y este arte está disponible como fondo de pantalla en la página web japonesa de Nintendo. Id a por él, rápido. *www.nintendo.co.jp/wii/rmgj/download*



Es el nivel secreto de acabar con todos los jefes finales



"¿Quieres ver a una mujer con un plátano clavado en la oreja?"
LAS VIDAS PRIVADAS DE GHOST SQUAD PÁG 72

NINTENDO



¡QUIERO! ¡QUIERO!

4 MANDO DE SNES PARA WII

El Club Nintendo japonés (su equivalente a nuestro Catálogo de Estrellas) ha sido, desde siempre, fuente de regalos exclusivos, tales como ediciones limitadas de juegos, consolas y otras cosas igual de atractivas. Ahora, los usuarios que registren su material de Nintendo en la página web podrán conseguir una réplica de un mando de SNES para Wii. El mando Clásico es básicamente idéntico, sólo que con dos sticks analógicos y muchos gatillos.

5 USA LA FUERZA

Mete tu Wiimando en una de las chaquetas de plástico oficiales de Nintendo y conviértelo en una sartén, un palo de golf o una raqueta. Ponle una batería recargable, que no te dejará pulsar el botón de sincronización, e introdúcelo dentro de una guitarra gigante. Algunos accesorios son más útiles que otros, pero sin duda no ha habido ninguno tan absurdamente estupendo como éste: el sable láser para Wii. Ponle batería, mete el Wiimando y observa cómo 22 bombillas se iluminan de azul con el poder de la Fuerza (de la electricidad). Si compras uno ahora, podrás pasarte un par de meses recordando que todavía no hay ningún juego de *Star Wars* que implique lucha de sables láser para Wii, al menos hasta que salga *The Force Unleashed* y nos fascine a todos. Tan sólo te costará unos 23€. *play.com*

De momento tendréis que ponerle sonido vosotros mismos

La parte trasera es transparente, para saber qué cartuchos tienes.

6 VUELVEN LAS CAJAS DE CARTUCHOS

¿Cómo hemos podido sobrevivir sin un pack de estos? Se llaman Bloques de Cartuchos de DS, y se venden en packs de seis por unos míseros 700 yenes, lo que vienen a ser unos 5€. Una vez acomodas tus cartuchos de DS en el interior, puedes juntarlos para crear formas interesantes y esculturas artísticas. ¿Os imagináis cuántos harán falta para hacer un sprite de Mario? Podríamos necesitar todo un cargamento. *tinyurl.com/29g2uq*



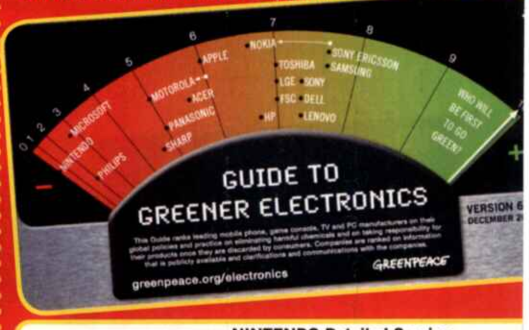
Pasarán al menos 50 años antes de que vuelva a crecer el césped aquí.

7 SUPER TESLA BROS

La magia de la electricidad es lo que le da la vida a nuestras consolas, que dejan de ser meros trozos de plástico junto a la TV. Sin ella, se nos acabaría la diversión, y para celebrar la majestuosidad de los circuitos de alta tensión, dos ingenieros de Illinois diseñaron el Zeusaphone: dos bobinas de Tesla (preguntadle a un físico) que consiguen reproducir el tema principal de *Super Mario Bros* haciendo uso del dulce sonido de la electricidad. Buscad "Mario Tesla" en *youtube.com* y dad gracias a Tesla.

8 NINTENDO Y LA BALLENA

Greenpeace ha presentado un informe sobre lo "verdes" que son las empresas creadoras de videojuegos, y Nintendo acabó en el último puesto con cero puntos de diez; tal vez porque se negaron a cooperar. Por norma general, si está producido en masa, es tan verde como una herida supurante.



NINTENDO Detailed Scoring

Chemical Score	BAD	PARTIALLY BAD	PARTIALLY GOOD
Precautionary Principle	No reference to the Precautionary Principle. **More information.**		
Chemicals Management	No Product Specification or List of Banned/ Restricted Substances. No information on how Nintendo communicates with its supply chain. No mechanism for identifying substances for future elimination or examples of these substances. **More information.**		
Timeline for PVC phaseout	No policy on use of PVC. **More information.**		
Timeline for BFR phaseout	No policy on use of BFRs. **More information.**		
PVC-free and/or BFR-free models (companies score double on this criterion)	No information		

EPR/recycling score	BAD	PARTI	GOOD
Support for Individual Producer Responsibility	No reference to Individual Producer Responsibility or recycling of used Nintendo products. **More information.**		
Provides voluntary takeback where no EPR laws exist	No information		
Provides info for individual customers on takeback in all countries where products are sold	No information		
Reports on amount of waste electrical and electronic equipment (WEEE) collected and recycled	No information		

Nintendo se negó en redondo a participar. La encuesta ha sido inútil

9 ME SIENTO COMO UN CABALLO

¡Vaya! Estábamos impresionados con el sable láser de la página anterior, pero este accesorio es todavía mejor. Es un caballito de balancín con un Wiimando enganchado debajo. Bluetooth y todo eso. ¡Sublime! *tinyurl.com/27o6jb*



Este accesorio sólo es válido para niños pequeños y monos.



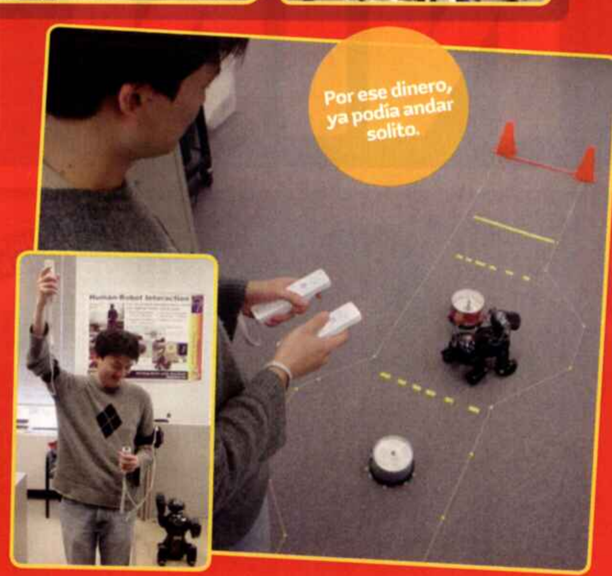
Obsérvese cómo está interpretada por la "Orquesta Mario Galaxy". Koji Kondo debe estar orgulloso.

10 BANDA SONORA DE GALAXY

Dado que muchas de las mejores melodías que ha compuesto Nintendo se encuentran en los arreglos orquestales de *Galaxy*, no cabía duda de que la banda sonora llegaría en CD para escucharlo cuando no estás disfrutando del juego. Podrías pasarlo a una tarjeta SD y usarla con *Endless Ocean*. Los bares podrían pincharla para acabar con la violencia. Pero de momento, sólo sale en Japón. ¡Noooooo! *club.nintendo.jp*

11 PROYECTO WII DE PERRO ROBOT

Aquí, el wiimando, posiblemente el mando más versátil, se enfrenta a la tarea de educar inalámbricamente al Aibo de Sony, el cual solía costar unos 2000€ cuando era la novedad, pero dejó de fabricarse cuando todo el mundo que podía gastarse tanto dinero en un cachorro ya había comprado uno. Este Aibo en concreto encontró su hogar en la Universidad de Calgary, y le encanta ser controlado por el Wiimando. *tinyurl.com/2dk671*



Por ese dinero, ya podía andar solito.

12 RAREZA PARA EL LANZAMIENTO DE GALAXY EN OXFORD STREET

Fue el lanzamiento de producto más grande de Nintendo desde la propia Wii, y cientos de aficionados disfrazados hicieron cola frente a la tienda Game de Oxford Street con la esperanza de ser de los primeros en ponerle las manos. Para que estuviesen entretenidos durante la espera, podían ver a un tío en el escaparate de la tienda jugando a algo un tanto distinto: *New Super Mario Bros*. Está usando una devkit de DS para mostrarlo en la pantlla grande, así que esto ha tenido que ser cosa de Nintendo. *tinyurl.com/2eqs4r*



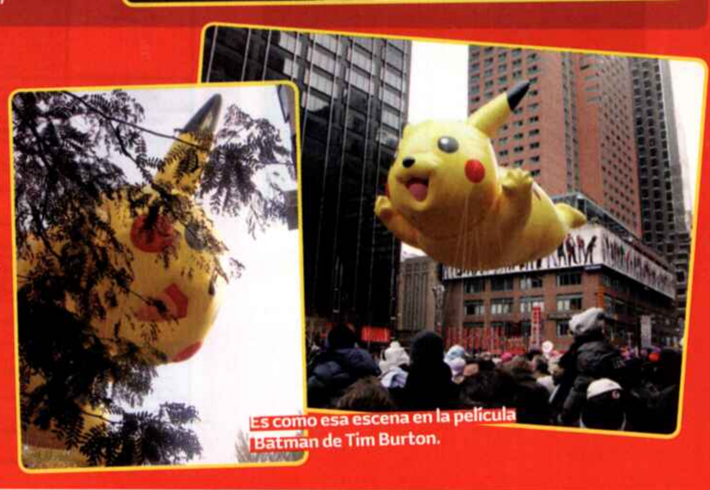
¿Este hombre es famoso? ¿Somos unos pardillos por no saber quién es?



¡PESADILLAS!

13 DESFILE DE DE PIKACHU

Acción de gracias es una tradición que todavía no ha llegado a nuestras fronteras. ¡Fijaos en lo que ha pasado con Halloween! El 22 de noviembre de cada año, la tienda más grande de Nueva York, Macy's, lleva a cabo un desfile en Broadway, con globos, artistas y ladrones de carteras. Y un Pikachu gigante, aportación de "absolutwade" y "supa_pedro".



Es como esa escena en la película Batman de Tim Burton.

14 TERRORÍFICOS DISFRACES DE MARIO Y LUIGI

La primera vez que vimos esta foto sufrimos tal ataque de terror que olvidamos, temporalmente, cómo se utilizaba un ordenador, ya que aporreábamos frenéticamente el teclado en un intento inútil de eliminarla de la faz de la Tierra. Está grabada a fuego en nuestras retinas. Si la incluimos aquí, la maldición se pasará a uno de vosotros, como en The Ring. ¡Os engañamos! Ahora tenéis siete días para enseñársela a otra persona, o sino estos dos irán a por vosotros. *tinyurl.com/2ljhku*

15 RAVING RABBIDS: EL SINGLE

Si todavía estás indeciso ante si comprar o no *Rayman Raving Rabbids 2*, seguramente es porque estabas esperando al single oficial. Si te gusta, irás corriendo a la tienda a comprarlo, ¿verdad? De todos modos, la espera se ha terminado, así que ¡que suene la música! ¡Sí! Algo sobre el ritmo y los conejos... hagamos locuras, perdamos el juicio, burlémonos del día a día... y allá van otros 90 segundos de nuestra vida que nunca podremos recuperar. *ravingrabbidsmusic.skyrock.com*



En realidad, alguien escribió esto totalmente en serio.

16 TRANCE DE 8 BITS

Este tipo parece interesante. Se hace llamar noteNdo y hace una especie de visualización musical haciendo uso de consolas NES modificadas. Mientras Mrn da vueltas con su traje relleno de tripas eléctricas, los ruidos que produce se proyectan a través de un par de emisores como personajes aleatorios, fragmentos de mapas de memoria, estática colorida y brillantes bloques de nada. Amigo, nosotros las devolveríamos a la tienda. *tinyurl.com/2nqfrg*



¡TORTURA DE CONSOLAS!

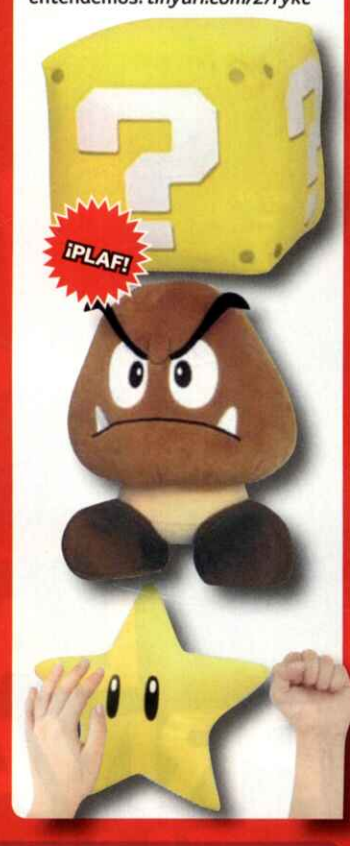






17 PELUCHES MARAVILLOSOS

¡Brillante! Este es el tipo de merchandising que nos gusta, y hacen sonido cuando los golpeas. El bloque de interrogación hace "ba-ding", eliminando de nuestra memoria todos los pésimos chistes que hay en Internet al respecto y que, sencillamente, no entendemos. *tinyurl.com/27rykc*



¡PLAF!

18 FIAMBRERA DE YOSHI

Seguramente sea la única fiambrera que viene con un adaptador para el coche, un protector de pantalla y un par de auriculares. Se trata del modo oficial de llevar un paquete de patatas fritas, una chocolatina y una DS en un mismo paquete. También incluye lápices táctiles, pegatinas y cosas así. Está a medio camino entre uno de esos sets de accesorios que dan de regalo con la DS y algo que pueda ser útil. *toysurus.com*

Hoy tocaba queso grasiento y un bote de manteca de cerdo salada, ¿verdad?



19 MARCA 118 PARA UNOS DIBUJOS HORRIBLES SOBRE WII

Este anuncio apareció en el periódico Metro inglés. Trata de un hombre que destroza su casa mientras juega al golf en la sala de estar. En vez de lanzarle los trozos de la lámpara rota a la cara, su mujer marca el 118 y le pide[1] una Wii; está visto que no sabía de la reputación que tiene como destructora de TVs en manos de personas descuidadas.



¡TRAEDME MI WII!

20 COLECCIÓN DE LÁPICES TÁCTILES DE ANIMAL CROSSING

Son sencillamente geniales. ¿Os fijasteis lo serio que está Paco? Está a punto de empezar a cantar tan bajo que te revolverá las entrañas. Puedes conseguir los seis por 20 dólares, lo cual es bastante excesivo, pero no tanto como un billete de avión a Tokio y gastarse el dinero en las máquinas expendedoras. La misma tienda también vende algunos de los objetos del Club Nintendo que mencionábamos antes. *ncsxshop.com*



1 Por el bien del equilibrio, debería haber una tira alternativa en la que la mujer llame al 118, pida una Wii y le pongan en medio de la lista de espera. A menos que de verdad ocurra que dos hombres con ropa de atletismo te lleven la consola cuando les llames. De cualquier modo, tiene que dejar al marido.

¡ESCÁNDALO!

¡LAS FOTOS QUE NO QUIEREN QUE SALGAN A LA LUZ!

BARCOS DEL AMOR

¿Quieres puntos extra al disparar? Acaba con tus enemigos tan pronto como los ves por primera vez para conseguir un bonus de Disparo Rápido. Si tienen objetivo rojo es que están a punto de dispararte; acaba con ellos antes.

PARAÍSO

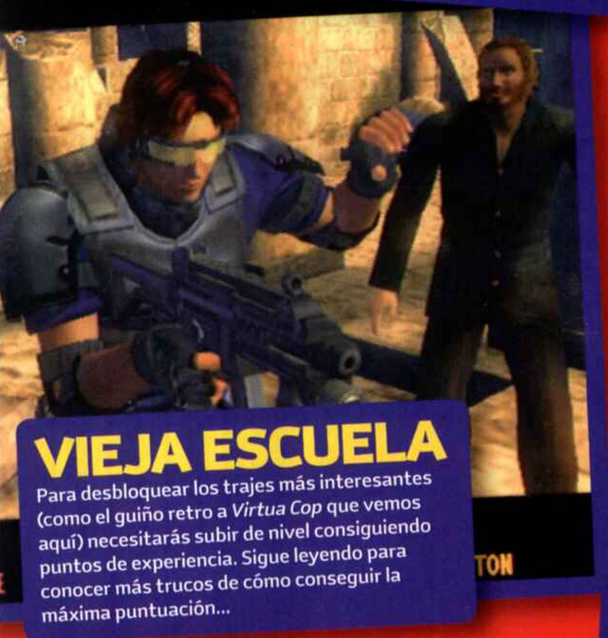
¿Quieres ver cómo acuchillan a una mujer en un oído con un plátano? Termina el modo Party para desbloquear el modo Paraíso; sólo disponible con amigos. Te ofrece una pistola de agua con forma de delfín.

NINJAS

¿Quieres desbloquear a estos ninjas? Podrás tenerlos en el modo Party al completar una vez el modo Arcade. Aunque tened en cuenta que todos los muebles del escenario serán pequeñas muñecas que se convierten en gigantescas caras de bebé al dispararles.

MÓNTALOS

Montar a un terrorista al estilo rodeo en el Air Force One; es el resultado de un evento de enfrentamiento cara a cara. Consigue involucrarte en tantos eventos como sea posible, añadiendo 10.000 a tu experiencia.

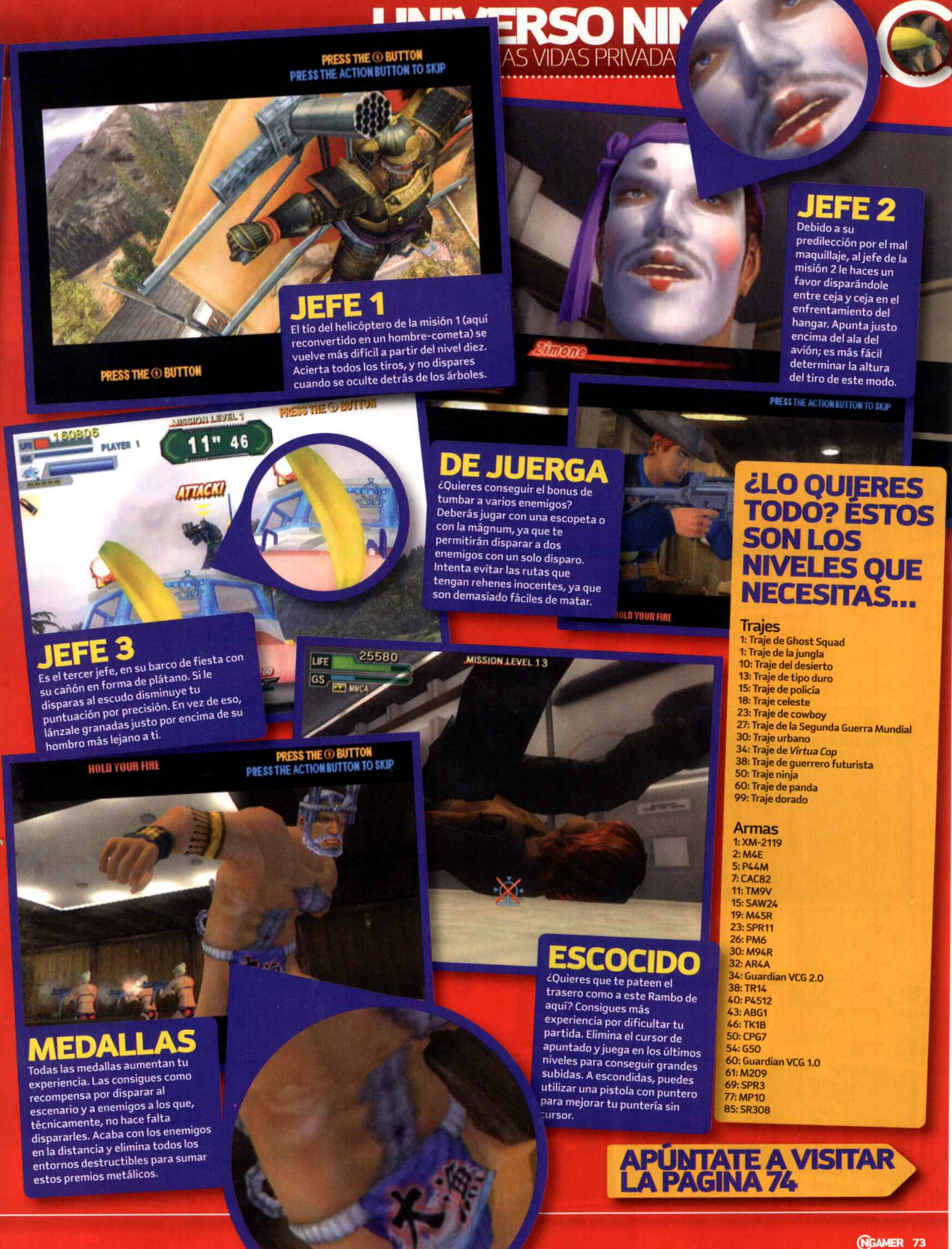


VIEJA ESCUELA

Para desbloquear los trajes más interesantes (como el guiño retro a *Virtua Cop* que vemos aquí) necesitarás subir de nivel consiguiendo puntos de experiencia. Sigue leyendo para conocer más trucos de cómo conseguir la máxima puntuación...

LAS VIDAS PRIVADAS DE LA GHOST SQUAD

Aireando los trapos sucios del grupo antiterrorista más profesional del mundo...



JEFE 1

El tío del helicóptero de la misión 1 (aquí reconvertido en un hombre-cometa) se vuelve más difícil a partir del nivel diez. Acierta todos los tiros, y no dispares cuando se oculte detrás de los árboles.

JEFE 2

Debido a su predilección por el mal maquillaje, al jefe de la misión 2 le haces un favor disparándole entre ceja y ceja en el enfrentamiento del hangar. Apunta justo encima del ala del avión; es más fácil determinar la altura del tiro de este modo.

DE JUERGA

¿Quieres conseguir el bonus de tumbar a varios enemigos? Deberás jugar con una escopeta o con la mágnum, ya que te permitirán disparar a dos enemigos con un solo disparo. Intenta evitar las rutas que tengan rehenes inocentes, ya que son demasiado fáciles de matar.

JEFE 3

Es el tercer jefe, en su barco de fiesta con su cañón en forma de plátano. Si le disparas al escudo disminuye tu puntuación por precisión. En vez de eso, lánzale granadas justo por encima de su hombro más lejano a ti.

MEDALLAS

Todas las medallas aumentan tu experiencia. Las consigues como recompensa por disparar al escenario y a enemigos a los que, técnicamente, no hace falta dispararles. Acaba con los enemigos en la distancia y elimina todos los entornos destructibles para sumar estos premios metálicos.

ESCOCIDO

¿Quieres que te pateen el trasero como a este Rambo de aquí? Consigues más experiencia por dificultar tu partida. Elimina el cursor de apuntado y juega en los últimos niveles para conseguir grandes subidas. A escondidas, puedes utilizar una pistola con puntero para mejorar tu puntería sin cursor.

¿LO QUIERES TODO? ÉSTOS SON LOS NIVELES QUE NECESITAS...

Trajes

1: Traje de Ghost Squad
1: Traje de la jungla
10: Traje del desierto
13: Traje de tipo duro
15: Traje de policía
18: Traje celeste
23: Traje de cowboy
27: Traje de la Segunda Guerra Mundial
30: Traje urbano
34: Traje de *Virtua Cop*
38: Traje de guerrero futurista
50: Traje ninja
60: Traje de panda
99: Traje dorado

Armas

1: XM-2119
2: M4E
5: P44M
7: CAC82
11: TM9V
15: SAW24
19: M45R
23: SPR11
26: PM6
30: M94R
32: AR4A
34: Guardian VCG 2.0
38: TR14
40: P4512
43: ABG1
46: TK1B
50: CPG7
54: G50
60: Guardian VCG 1.0
61: M209
69: SPR3
77: MP10
85: SR308

APÚNTATE A VISITAR LA PAGINA 74

LA ALEATORIA

PÁGINA 74

Algo aleatorio y a última hora en cada número. Este mes: el maravilloso mundo de Game Center CX.

¿Game Center lo qué? Si hubieseis vivido en Japón, no tendríais que preguntarlo. Es un programa de TV que ha ido aumentando su popularidad desde 2003. En cada episodio, el cómico japonés Shinya Arino intenta acabarse un videojuego antiguo (supuestamente como "empleado" de una empresa ficticia). Y eso es todo.

Es extraño, vale. Pero es brillante. Incluso si sabes tanto de japonés como de montar una segadora, resulta hilarante ver a Arino jugar, morir, concentrarse más, volver a morir, recostarse, suspirar, intentarlo una y otra vez para, al final, vencer (o, en ocasiones, rendirse completamente). Hay un entrañable sentimiento positivo en todo esto; sobre todo cuando aparece un "colega" para ofrecer consejos silenciosos y palabras de ánimo.

¿Que por qué os contamos esto ahora? Pues porque Bandai Namco acaba de lanzar *Game Center CX: The Game* para DS; una parodia divertida y fantástica de los juegos de NES de los 80. Los televidentes japoneses han seguido su desarrollo: al final de la última temporada, Bandai convirtió a Arino en un "empleado honorario" con su propia tarjeta de trabajo.

Buscad bastante en YouTube y encontraréis dicho capítulo. En serio, son las medias horas más graciosas que podáis tener nunca en compañía de un hombre con una toallita refrescante en la frente.



Los aficionados pueden pagar 49.800 yenes (350€) por esta réplica de la silla de Arino. "La historia también se alimenta", según nuestra traducción de la página web del fabricante.

Suponemos que Nintendo dio su consentimiento para el uso de la Famicom en la portada de la DVD-Box, ya que sus abogados todavía no han hundido al señor Arino en lava fundida. Todavía.

Si te preguntas a quién se supone que se parece este muñeco de Game Center CX... pues es Shinya Arino. Tal vez el escultor recibió por error una fotografía de Jackie Chan. Y no está animado.

¡El juego de Game Center CX! Arino es un rey demonio que te ha enviado a los 80 para jugar una mezcla de RPGs, shooters verticales, carreras y demás. ¿Lanzamiento europeo? Cuando los gatos ardan en el infierno.

PASA LA PÁGINA... ¡HAY SECRETOS!

¡MARIO TODO PODEROSO!

71 SECRETOS GALÁCTICOS

Descubre los secretos que ni siquiera los programadores conocen. Bueno, tal vez.

"¡Esto es lo que pienso de tus bolitas de carne picantes, Peach!"



CONOCE A TU ENEMIGO

1 Haz una culada cerca de los Wigglers para darles la vuelta; Hasta que se vuelven a poner de pie.

2 ¿Sabéis esa zona de la Galaxia Paseo Infernal en la que pulsas un botón para luego saltar entre unos chorros de humo? Minimiza el riesgo saltando alrededor de la pared de madera. Danos las gracias luego.

3 Conseguirás una vida por cada 7º Goomba en ¿Yoshi por aquí?

4 Para matar cangrejos, salta sobre sus espaldas y luego haz un ataque giratorio por detrás.

5 Haz un giro para dejar aturdidos a los Cataquacks.

6 Al principio de Trampa Colosal, silencia a la gallina-bomba lanzando un fragmento de estrella.

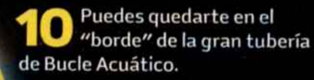
7 Súbete a un Mandibug durante un rato sin hacer la culada. ¡Mira cómo se enfada! Adorable.

8 En Galaxia Ovoestrella, puedes destruir las rocas de lava con las cosas verdes que salen del suelo.

9 ¿Hay huellas sospechosas en la arena? Haz un giro cerca de ellas y aparecerá un bicho azul. Acaba con él y se abrirá su estómago lleno de gemas. Mmmm.



TRUCOS DEL COMERCIO



10 Puedes quedarte en el "borde" de la gran tubería de Bucle Acuático.

11 En Volcán Gélido, un salto de patinaje te permitirá circunnavegar todo el anillo...

12 ...y si pulsas B, patinarás hacia atrás.

13 En la atalaya: salta hacia atrás y gira bajo el planetoide lleno de Wiggler para encontrar una ruta alternativa.

14 En Gruta Calabozo pon el cañón a la izquierda, llegarás a las plataformas amarillas.

15 Desde la plataforma con forma de "+" de Dimensión Materia Oscura, pega un laaaargo salto a la derecha.

16 Estrella 1 de Galaxia Desierto: golpea el interruptor y salta cuando se eleve la plataforma.

17 Es posible saltar por el lado izquierdo del Volcán Gélido.



FRAGMENTOS Y BALANCEOS

18 Agita el Wiimando para hacer girar a tu "guardacabezas".

19 Deja pulsado Z al inicio de una carrera y pulsa A con el "¡YA!" para hacer una salida rápida.

20 Líbrate de una burbuja FLUDD agitando el Wiimando.

21 Para conseguir las monedas púrpura de Caja de Juguetes, salta y gira mientras pulsas izquierda o derecha.

22 Habla con un pingüino pequeño tras Surfing para dar una vuelta a la caza de estrellas.

23 Hay fragmentos de estrella con forma de "M" al inicio de Reino de Abejas; en Bosque Otoñal, forman una "L".

24 Haz volteretas y giros donde normalmente necesitarías a Mario Muelle.



FALLOS DE LA GALAXIA

25 Salta hacia atrás y llegarás al Baño del Observatorio "antes de tiempo".

26 Salta a la plataforma del dinosaurio de la Dimensión Estelar de Bowser. Se activará la escena de vídeo.

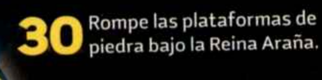
27 Flota como abeja y sube al árbol del faro de Bucle Acuático; déjate caer.

28 Quédate en la cima de la zona del Nº 48 para ver un fallo de la cámara.

29 Sorpréndete con tres errores entrando en este link: tinyurl.com/yrh5ul.



TESORO OCULTO



30 Rompe las plataformas de piedra bajo la Reina Araña.

31 Lánzales caparazones a las anguilas que salen de las cuevas submarinas de Playa Verde y Bucle Acuático.

32 De forma similar: puedes acabar fácilmente con las medusas de la Galaxia Ictiotúnel lanzándoles una concha.

33 Hay un cofre detrás del faro durante la fase de la estrella de plata de Bucle Acuático. Hace falta un caparazón de Koopa para "forzar la cerradura".

34 No empieces la carrera de Surfing antes de hacerte con los fragmentos de estrella de la primera franja del recorrido.

35 En Salvar al soldado Luigi, busca un punto en el techo con la gravedad alterada. Haz culadas para conseguir más monedas.

36 Estrella 1 de Jardín Céfiro: hay una tubería que te lleva al cielo de los fragmentos de estrella bajo el planeta con ruinas de piedra.

37 Tras hacerte con la flor de hielo en Volcán Gélido, encuentra la fuente de agua y hazte con la moneda gigante de encima.

38 Gira contra las rocas puntiagudas de Gruta Calabozo para conseguir las monedas que no sabías ni que estaban ahí.

39 Hay una moneda gigante detrás del barco fantasma de Gruta Calabozo. Conseguirás muchas gemas si la coges.

40 ¿Has desbloqueado la Galaxia Cápsula Nevada? Dales puñetazos a los hombres de las nieves; se derriten y dejan el tesoro.

41 Consigue las monedas "?" en el último engranaje naranja de la Galaxia Bola y te encontrarás con numerosas monedas.

SÚPER SECRETOS

42 Pulsa el botón azul en Galaxia Burbuja y consigue monedas.

43 Entra en la tubería cerca de la cascada de Playa Verde.

44 ¿El planeta oculto de baldosas? Estrella 3 de Ovoestrella: busca la plataforma en el planetoide manzana.



45 Gira en esas rocas puntiagudas de Galaxia Fantasmagórica para conseguir una estrella arco-iris.

46 Estrella 3 de Ovoestrella: haz una pausa en el planeta del Chomp para que aparezca una tubería y una estrella arco-iris.

47 Al pasar junto al anillo metálico cubierto de vides de Jardín Céfiro, apunta a la estrella imán.

48 Antes de bajar la gran puerta de La senda de magma del Reino Gélido, vete a la parte trasera y salta por la pared.

49 Galaxia Caja de Juguetes. Eres Mario Muelle. Salta a una torre. Ve a la derecha, a una tubería en una plataforma verde y entra.

50 Primera estrella de Flota de Cañones: llega al planeta de agua y espera. ¡Aquí llega el autobús de Robo-Tortuga! No, en serio.

ATAJOS



51 Durante la primera carrera Boo, vete a la derecha para atajar con una estrella lanzadora.

52 Saltar por la pared del gran árbol de Bucle Acuático.

53 Trípode Grandullón: salta atrás en la jaula y los Bullet Bills pasarán por encima de la barrera.

54 Evita las antorchas de las últimas estrellas de Gruta Calabozo: salta por la roca hacia las plataformas de encima del lago.

55 El Frikipulpo del planeta de magma: salta sobre una bola de fuego lanzada por los escupe-melones del puente para avanzar.

56 En La senda del magma del Reino Gélido, salta hacia atrás en las pequeñas torres de piedra y evitarás la larga escalada hacia el Champiñón de Fuego y volver atrás.

57 Tras las paredes resbaladizas de Volcán Gélido, salta atrás y gira para llegar a la estrella lanzadora.

58 Estrella Voladora Azabache: intenta saltar sobre las paredes y entre las zonas "seguras".

59 Salta por la pared en la parte trasera de Reino de Abejas, y podrás evitar prácticamente todo el nivel. ¡Genial!

EL PARAÍSO DE LAS VIDAS

60 Reino de abejas: hay una vida encima de la verja izquierda.

61 Después del tren en la primera estrella de Caja de Juguetes, sigue las tuberías rojas.

62 ¿Camino dulce Boing Boing? Cuando llegas a la tarta, salta a la izquierda hacia una solitaria cuchara roja y una tubería. Hay una vida dentro.

63 ¿Travesía fantasmagórica. ¡Deprisa!? Coge el camino más elevado para encontrar un tímido champiñón de una vida.

64 Salta hacia atrás para alcanzar la vida de la nave de Toad en Galaxia Gruta Calabozo.

65 Durante ¡Date prisa! La venganza continúa, mira bajo el misil con forma de cigarrillo. ¡Vida!

66 Planta Dinopiraña en magma: salta hacia atrás en el primer bloque flotante.

67 Hay tres vidas en Corredor de guardianes de Playa Verde. Gira 180º para llegar a la primera y a un atajo hacia el otro lado del nivel.

68 Acércate a la cima de Tierras Flotantes, y salta alejándote de la torre.

69 En un túnel en el corazón del gran cubo de conejos de Jardín Céfiro.

70 Salta hacia atrás y gira para subirte al Thwomp en Arenas movedizas interminables.

71 En la Galaxia Bosque otoñal, hay una vida justo en lo alto del largo y fino árbol junto al surtidor.



UN COMANDO ALOCADO...

PROPÓSITOS PARA ESTE AÑO

PROPÓSITOS REVOLUCIONARIOS

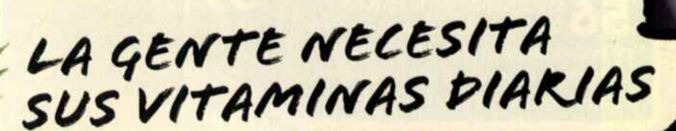
Cansados de un año de excesos y despilfarro, llega la hora de que todos cambiemos para mejor; incluida la industria del videojuego. Os presentamos nuestros propósitos ideales para 2008...

DEJAD TRANQUILOS A NUESTROS CUERPOS

Por si no nos bastase con ser objeto de mofa para los niños, ahora los juegos, nuestros únicos amigos, también se vuelven en nuestra contra. ¡Estás desequilibrado! ¡Eres idiota! ¡Tu piel tiene una mala elasticidad, lo cual indica que eres feo! Ya no podemos seguir escondiéndonos...

SIN MOVIMIENTOS RÁPIDOS PARA SALTAR

Si un juego se basa en una acción particular, no nos hagáis mover rápidamente el Wiimando para realizarla. A) Es un camino directo al hospital, y B) es tan preciso como intentar realizar caligrafía avanzada con un Spirograph. Sí, hablamos de ti, *Piratas del Caribe*.



Regla de oro de los videojuegos: no puede llegar a ser realmente genial si no hay frutas gigantes involucradas. Después de haber paseado alrededor de una deliciosa manzana Golden del tamaño de un puño de Dios en *Galaxy* y de haber saltado por varios kiwis en *Ratatouille*, ya no tenemos estómago para los plataformas tradicionales.

DIVERSIÓN

¡¡¡FRUTA!!!

DI NO A LOS RELINCHOS...

Hemos visto más caras de caballo digitalizadas que un jockey en Matrix; *Horse Life, My Horse and Me, Pony World, Pony Friend, Horsez, Pippa Funnell;* vosotros le ponéis nombre, pero nosotros le hemos alimentado, preparado y marcado con un cruel hierro candente. ¿Por qué no algo de variedad?

DADLE VIDILLA A VUESTRAS LICENCIAS DEPORTIVAS

Otro año más, otra entrega más de *NBA, NFL, FIFA* y *Woods* sin apenas cambios más allá del número del año, como si fuese el cuentakilómetros más lento del mundo. El año que viene deberían unirlos todos en un solo juego. *"Madden's NFL vs NBA Golf Smackdown: FIFA Edition 2009"*. Vendería miles de millones.

DADNOS NUESTRA RACIÓN DE FILS-AIME

Tal vez sea el hombre más carismático que jamás haya explicado con gráficas la demografía de una base de usuarios según el género. Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo América, sería el héroe de videojuego. Nos imaginamos un juego de karaoke en el que tienes que presentar informes financieros anuales.

QUE EL ZAPPER SE SIENTA QUERIDO

¿Qué te aporta el acabarte 67 veces *Ghost Squad*, aparte de la duda de si la señora mayor que está paseando al perro frente a tu casa es un terrorista poligonal disfrazado? Lo cierto es que se crea un vínculo muy poco sano entre el Zapper y tú. Hemos disparado a millones de malos y acribillaremos a balazos a millones más; *House of the Dead* es un gran comienzo, pero que lleguen también *Virtua Cop* y *Time Crisis*.





MÁS JUEGOS TERRORÍFICOS PARA DS

La DS oculta mucha oscuridad dentro de su delicado exterior. *Dementium* demuestra que los psicópatas en silla de ruedas pueden coexistir con *Kirby* y *Nintendogs*; sólo hay que asegurarse de que nunca se encuentren cara a cara. Más que nada, por el bien del psicópata.

ELIMINAR EL MARRÓN DE VUESTRA PALETA DE COLORES

El año 2007 fue el más sucio de la historia. "Medal of Honor: Marrón 2", "The Sin-color Princess", "Mugriento Prime 3", "Need For Speed: ProMonótono" y "Dave Mirra's Marrón Challenge". En *Blazing Angel* hasta tenías un nivel en el que pilotabas un trozo de marrón a través de una gran masa de marrón. Jugad a Galaxy y empezad a tomar notas.

INTENTAR CREAR COSAS DIFERENTES

Eh, editoras, ¿os habéis fijado en ese alocado juego japonés que se basa en golpear a delfines con ejemplares enrollados de Famitsu? No dejéis que se pudra en playasia.com; traédnoslo a nuestra tienda local. Será diez veces más interesante que "Madden's NFL vs NBA Golf Smackdown: FIFA Edition 2009".

A CONTINUACIÓN, LOS SECRETOS DE GALAXY...



MIYAMOTO HABLA

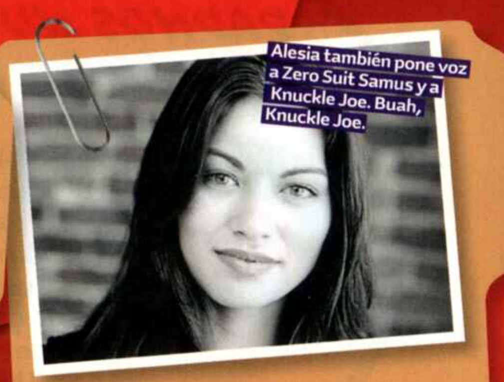
Le encanta dejar caer pistas. Durante una entrevista de *Wind Waker*, se fue por esta tangente: "¡Tal vez no os lo creáis, pero me relaciono con adiestradores de perros y hablo seriamente con ellos sobre qué significa un 'perro'!" Dos años más tarde, *Nintendogs* es un lanzamiento 'sorpresa'. Últimamente ha estado hablando sobre marionetas. ¿'Marionette'?



CALIFICACIONES POR EDADES

Los juegos de Nintendo tienen que pasar por los organismos de calificación por edades: el ESRB en EEUU y el PEGI en Europa. Generalmente, los juegos reciben su calificación cuando se aproxima el lanzamiento pero de vez en cuando aparecen sorpresas como *Dr. Mario* para la CV, retirado para un posterior lanzamiento en WiiWare.

El doctor Mario se ha arrastrado desde la CV hacia WiiWare.



ACTORES BOCAZAS

No es que tengan, literalmente, la boca grande, sino que hay artistas de doblaje que no pueden resistir la tentación de hablar de sus proyectos recientes. Muchos comentan sus trabajos futuros en imdb.com, así que buscad a los dobladores americanos encargados de vuestros personajes favoritos para descubrir futuras pistas. Buscad, por ejemplo, el equipo de *Metal Gear* confirmado para *Smash Bros.*

¡COSAS DE ALTO SECRETO!

SHHHH

Nintendo no comparte sus secretos. Pero nosotros tenemos formas de hacerles hablar, así que leed para haceros una idea del futuro. Aviso: puede haber sólo mera especulación...

¿Es Nintendo la maestra de las ilusiones? Sin duda, ya que consigue esconder sus futuros grandes juegos del ojo público con una habilidad que conseguiría dejar asombrado hasta al mismísimo Tamariz. Si intentas buscar en su sombrero de copa, todo lo que te encontrarás será a Reggie Fils-Aime diciendo "no, no" y mostrándote gráficas para distraerte de todo posible conejo (o juego) que se pueda encontrar en el interior. Hablando en plata: sólo sabes lo que Nintendo quiere que sepas.

Rebusca por Internet y verás lo impermeable que es el barco de los secretos de Nintendo. Los juegos nuevos no aparecen por primera vez en una aislada fuente de noticias, sino que llegan simultáneamente a la puerta de todas las revistas lo bastante afortunadas como para figurar en la agenda de Nintendo. Ni siquiera esas páginas web con niveles de Nostradamus a la hora de sacarse exclusivas internas (sí, va por ti, Surfer Girl) han conseguido sacar nada del interior de esta bestia particular.

Así que, ¿cómo lo hacen? Legalmente, los empleados de Nintendo están atados con NDAs (acuerdos de no revelación) de siete llaves; una simple firma que te impide echar un vistazo al futuro. Pero va más allá, alejándose de la necesidad de saber del público hasta en los detalles más básicos. Como dijo Katsuya Eguchi, un director de Nintendo EAD, al respecto del altavoz del Wiimando, "los únicos que lo sabían eran el diseñador de sonido y el diseñador de hardware, y aquellos que eran muy cercanos al proyecto".

Ahora haceos la imagen de diseñadores de juegos y publicistas que no sabían nada de esta parte básica del Wiimando y veréis con claridad el esfuerzo por guardar los secretos.

No me has visto, ¿verdad?

Aunque también hay otro factor; el secretismo a través del orgullo. Miyamoto ha comentado en varias ocasiones el hecho de que ningún miembro del equipo de desarrollo de Mario ha dimitido en 20 años. Nintendo mantiene a su personal tan cerca como a sus juegos. Cuando el diseñador de *Kirby* y *Smash Bros*, Masahiro Sakurai, presentó su dimisión de HAL en 2003, diciendo que no le gustaba el estado en el que se encontraba la industria, fue un preocupado Satoru Iwata quien salió en busca del desarrollador que se iba y le trajo de vuelta al redil de *Smash Bros*. Intentad pensar en algún antiguo empleado de Nintendo y os daréis cuenta del poco potencial como difusores de rumores que tienen los que se van.

Cuando la actriz de doblaje Alesia Glidewell incluyó en su currículum que prestaba su voz a Krystal, de *Star Fox Adventures*, para *Smash Bros Brawl*, el hecho pululó por Internet como un periodista de videojuegos por un buffet libre. Dos días después, la información había desaparecido (aunque ahora vuelve a estar en imdb.com). Clara respuesta a un mensaje de los mandamases, sean quienes sean. La brigada secreta de Nintendo ataca de nuevo.





El vídeo echa por tierra los esfuerzos de Reggie de no desvelar nada.

CONFERENCIA

Durante las largas conferencias de prensa se dejan caer algunas cosas; las entrevistas pasan factura en la gente cuyos labios suelen estar sellados. Reggie puede ser un profesional del secretismo, pero Katsuya Eguchi, hombre de EAD, ha comentado algo de *Animal Crossing Wii* online en el E3 2006. Ups.

Si te fías de los contactos, Tortimer y compañía llegarán antes de lo que crees.



¿Cuánto falta para que veamos un tetrimino de Tetris en el plantel de personajes?

CV PARA EL FUTURO

Algunas conspiraciones creen que la CV es el modo de Nintendo de reintroducir las viejas franquicias que van a volver a aparecer en el futuro. Por ejemplo, el lanzamiento de *Sin and Punishment* en la CV justo un mes antes del anuncio de que su protagonista, Saki Amamiya, aparecería en *Smash Bros.* Si la teoría es correcta, contad con que el próximo personaje jugable sea *Mario Picross.*



Algún que otro servicio de traducción resultará útil para algunas de estas páginas...

CÍRCULO DE AMIGOS

Las third-party japonesas sabían de la existencia de la DS meses antes que las norteamericanas y europeas; Nintendo compartió sus primeros kits de desarrollo con Sega, Namco y Capcom. Es lógico echar un ojo a los rumores de la prensa japonesa; ¿Qué importa lo que digan los PR norteamericanos cuando han estado alejados de Nintendo? Mejor veamos a Bandai, Namco y Hudson para conseguir comentarios de calidad.

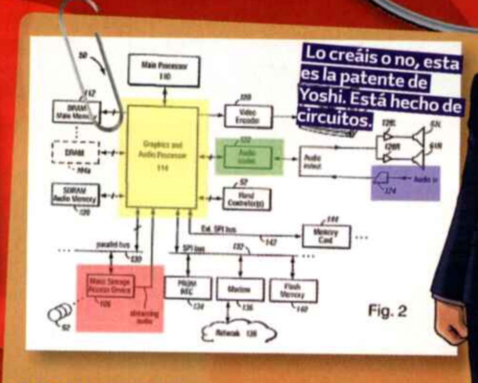
H! (LOS SECRETOS DE NINTENDO)



No lo veáis. Son mentiras. ¡TODO MENTIRAS! Pero son por tu bien.

IGNORAD A NINTENDO

A Nintendo le gusta que las cosas sean tan secretas que crearán versiones preview de juegos que no serán exactamente idénticas a la versión final. Todos los nombres del E3 cambiaron en la versión final de *Galaxy*, y se animó el cooperativo para dos jugadores con un salto especial. Nos engañaron de forma similar con las previews de *Metroid Prime 2*, con un nivel que no estaba en el juego.



Lo creáis o no, esta es la patente de Yoshi. Está hecho de circuitos.

LEY Y ORDEN

Son bastante más secas que IMDB, llena de estrellas, pero las páginas web de las oficinas de patentes norteamericana y japonesa (uspto.gov y www.jpo.go.jp respectivamente) tienen todos los registros de Nintendo para los juegos nuevos. Escribe el nombre de tus personajes favoritos para ver si hay algo por encontrar sobre ellos. Pero cuidado: algunas compañías registran nombres falsos para engañarte.



¿Quién mejor para representar el concepto de 'ley' que el propio Hombre Ley, Phoenix Wright?

¡PASA LA PÁGINA, LLEGA EL CORREO!

FÓRUM



EM@IL
revistagamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

En este número hemos querido saber que opina la industria, pero el **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana.



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor

DE MII PARA TI



ENCUESTA

ACOMPÁÑAME

Microsoft comenta que sigue creyendo en la dilosofía Wii60 ¿Qué sistema crees que acompaña mejor a Wii?

ENCUESTA DEL MES PASADO

Este 2008 se presenta cargado de sorpresas y juegos. ¿Crees que será un buen año para Nintendo?

MEJOR QUE 2007	56%
PEOR QUE 2007	42%
IGUAL QUE 2007	7%

LA CARTA DEL MES

ESTE MES, LA CARTA SE LLEVA DOS JUEGOS, Y EL PRÓXIMO MES, ¡OTROS DOS!

Hola amigos de NGAMER ,aquí os mando la foto de mi Les-Paul "Edición especial NGAMER" , espero que os guste. Ya puestos felicitaros por la revista en general, aunque no todo me agrada, pero como es de esperar no se puede contentar a todos. Lo que no puedo dejar pasar es un tema que veo cada vez que abro una revista de consolas: ¿por qué tanto alboroto con los juegos de hace 20 años o más? Que si las descargas , que si páginas dedicadas a ellos... listas de precio por descargas... No me lo puedo creer , ¿quién juega a juegos de 8 bits teniendo un *Mario Galaxy* o un Halo 3? Por suerte o por desgracia me ha tocado criarme junto a esos juegos. Mi edad se remonta a la carga de juegos en cintas de casete; esos famosos ruiditos que duraban horas para luego poder jugar al " Manic Miner " o "GamerOver " entre muchos. Bueno chicos no me extiendo mas, aquí me despido con un fuerte abrazo.

Jesus Garcia Merchan. "Ghecko" en el foro

No sabemos exactamente qué edad tienes, pero te podemos asegurar que tarde o temprano empezarás a sentir un picorcito cuando veas una de esas imágenes pixeladas o un mando sin sticks. Preguntarás: ¿qué me pasa? Te lo decimos ya: sentirás nostlagia. Cuando ese día llegue, agradecerás todas estas páginas rellenas de juegos de 8 bits... y nos darás las gracias.





PENSANDO

Hola, me encanta vuestra revista y me gustaría saber si va a haber más adelante juegos para Wii o DS como el genial *Another Code, Phoenix Wright* o alguno de Mario. Muchas gracias.

Jaime López Arenas

Imaginamos que sí, pero si no has probado Hotel Dusk ya estás tardando. Las próximas entregas de Phoenix Wright ya se acercan más a Europa. Otras opciones recomendables ahora mismo es Zack & Wiki A Mario tardaremos aún en verlo, paciencia.

¡QUIERO SALIR!

1) En el número 3 de la revista vi que estaba a la espera de una aventura 3D de Sonic, ¿se sabe alguna fecha o algún dato sobre el juego?



Sonic Chronicles va tomando forma. Seguro que es al que se refiere Pablo

2) ¿Se sabe alguna fecha para *Naruto Clash of Ninja Revolution* para Europa?

Pablo Bueno Navarro

1) Posiblemente te refieras al anteriormente conocido como Sonic RPG, recientemente rebautizado Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood y que está siendo desarrollado por Bioware. ¡Más info el mes que viene!
2) La última información apunta al 28 de marzo.

¡SNAAAAAAAAAKE!

Una cosita, ¿por qué habéis puesto a Snake en la portada de la revista nº 4 si no tiene que ver nada con ningun juego actual de Wii y DS? Saludos.

Rubén Valera

¿Cómo que no? ¿Y su increíble aparición en Super Smash Bros Brawl no cuenta? Snake es un gran

LO MEJOR DE LOS FOROS

Únete a la discusión en http://foros.ngamer.es

DETALLES MARIO KART

Camecube: Deslizamiento y serpenteo confirmado.Babey Peach y Boo serán conductores. Modo batalla online. 16 nuevos circuitos + 16 antiguos circuitos. Diferentes vechículos para cada conductor. Los controles podrían ser como *Excite Truck*.

aset: modo batalla on line además del modo carrera on line ¿no? Está confirmado el modo carrera on line o sólo el online de 16 jugadores sin especificar? es que me temo siempre lo peor.

KH 358/2 DAYS ESTE AÑO

Yandrak: Según un anuncio en Dengeki, Kingdom Hearts 358/2 Days para Nintendo DS llegará este año a Japón.

Zaragonio: Y en Europa será: 2009... Como siempre, ya ni me duele, estoy acostumbrado.

Caeolos: Yo diría que en EEUU por enero-febrero y aquí por primavera.

SURFER GIRL

Zoid: Star Fox Wii ESTÁ bajo desarrollo. Guitar Hero DS ES uno de los cuatro juegos de Guitar Hero que EGM mencionó y va a salir este otoño (USA).

Smashbrother A mi este tío me hace gracia. ¿De dónde saca tantos rumores?

Cantine: en cuánto oímos que muchos de sus rumores son reales nos quedamos con ésta cara. ---> O_o



Snake siempre queda bien en una portada, ¿verdad?

DE MII PARA TI

A. Powers

personaje para un gran juego. Y además, su imagen siempre queda chula en una portada.

SOMBRA EN EL HORIZONTE

Estoy encantado con Wii y sus juegos pero una sombra oscurece mi soleado horizonte, personalmente pienso que títulos como los ya citados tienen un aspecto gráfico espectacular pero estoy cansado de escuchar (incluso en revistas especializadas) que son poco mejores que los de una Play2. Ésto me lleva a preguntarme; ¿Qué potencial gráfico tiene la Wii y cuando veremos este explotado al máximo? ¿Qué título sera el referente visual este año? ¿Podrá competir también en ese campo con el boom de PS3 y XBOX360 que se prevee este año? Gracias por las respuestas.

Thran

Si te fijas bien, el propio Super Mario Galaxy tiene tecnología de Bump Mapping tan de moda en la nueva generación (por ejemplo los cohetes o el propio Bowsker) o reflejos de luz en zonas metálicas imposibles en PS2. El problema es que no las reproduce en HD y pueden no apreciarse tanto a primera vista. Pero tampoco podemos engañarnos, nunca competirá con PS3 y 360 en ese aspecto, al igual que ellas no son competencia en la jugabilidad y en el estilo de juego que Wii ofrece.

KINGDOM HEARTS III

Son muchos los rumores que corren por la red acerca de el posible lanzamiento de *Kingdom*

No os confundáis, esta portada es falsa, sacada de vgboxart.com




DIDDY

POR UN MUNDO SIN ÉL...

Naciste muy tarde,
como copia absurda de
un mono grande,
resultaste tonto desde
el principio, siguiendo
a otro que sí que era un
simio.

Te pusiste la gorra
roja, y te creíste listo
cual gaviota, y aún así
parecías, el chiste fácil de
cualquier rima.

Date cuenta monito, que
cuando gritas yo grito,
y el verte saltar, tirando
manices, resulta cuanto
menos triste.

● Ahikar

Cuando algo chilla, baila
y salta y rueda como un
melón, todos sabemos
de quién se trata...¡el más
famoso mono de Japón!

Con su cara él te espanta
ya que es un simio
juguetón ten cuidado, no
te partas ¡pues provoca
risas a montón!

● Buguis

Míralo como salta,
míralo como chilla,
y a mí poco me falta
para matarlo con cuchilla,
Diddy Kong Diddy Kong...

● Kirby_Blue

Con dos pistolas por
banda, viento a todo
cacahuete, no corta el
mar sino al frente
un pirado chimpancé.

Aquel mono que
llamaban, por su locura
diddy kong, no es más
que un segundón
de este gran plantel.

La selva en el mar brilla,
pero faltan sus bananas,
y alza en mano mientras
salta bananas de Donkey
Kong.

● Magnar



PIENSA EN 20

Di lo que quieras pero tan sólo en veinte palabras

BOOGIE
Boogie es un juego muy divertido en el que se puede cantar y bailar eligiendo al personaje que tú quieras.
Saquin the hedgehog

Un juego estúpido, más caro de lo normal, que tan solo sirve para provocarte una hernia discal. Pésimo.
Guñaño

SOBRE LOS PORTS
Son una manera barata y cutre de intentar sacarnos el dinero, por un producto que puede tener 2 años.
Serban

Siempre que un port sea de la calidad de RE4 Wii Edition, hablando tanto en graficos como en jugabilidad sera bienvenido.
Camecube

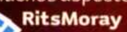
LA ESTRELLA MÁS DIFÍCIL DE GALAXY
Supongo que la de enfrentarse a cierto enemigo que se mete bajo tierra con un solo punto de vida, infernal.
Juan Ki

¿Difícil difícil? Creo que sólo una, y tampoco es para tanto. Monedas púrpura sobre Luigi.
kakashi1000

La única que me llegó a matar dos veces fue el cometa rojo de la Galaxia Fuego Infernal (la última).
Glitch

ZACK & WIKI
Gracias capcom por este *must have*. En cuanto tenga tiempo seras mío.
Saru

Un gran juego, puede despistar por el aspecto, pero es una maravilla por muchos aspectos.
RitsMoray



DE MII PARA TI

Snoop Dogg

Me encantó. Luego tantas muertes me acabaron cansando. Un juego de 1 pantalla/día si lo quieres disfrutar verdaderamente.
Wii



Dos lectores escriben sus reanálisis sobre estos dos juegos

Hearts III para Wii, muchos son fake, otros tanto bromas de los santos inocentes, pero a mi personalmente no me parece nada descabellada la idea, Square-enix es una compañía lo suficientemente inteligente como para darse cuenta de que la guerra de la nueva generación se la va a llevar la Wii, como en su momento se la llevó PS2 frente a sus competidoras. La intención de esta carta es preguntarle al equipo NGamer que piensan al respecto e intentar darnos alguna información acerca de declaraciones sobre el asunto.

Jordi Arbó Bennasar

Los Kingdom Hearts portátiles están expandiendo la franquicia a nuevos sobrenombres que no van seguidos del 1, del 2 y del 3. Tal como Final Fantasy antes. Es su política, y seguro que veremos un Kingdom Hearts en Wii, como vimos Final Fantasy en Cube. Pero si preguntas por Kingdom Hearts III en particular, no lo creemos para nada. 90% seguros.

QUEJA SOBRE POKÉMON

Tengo una queja de *Pokémon Battle Revolution* de Wii. Pienso que su puntuación no es la que se merecería. Su puntuación debería ser:
Gráficos: 10 Lo mejor que he visto en el mercado de la saga Pokémon. Los pokémon en 3D ganan partido.
Sonido: 9 Los sonidos de los pokémon son los de Perla y Diamante, las voces del comentarista es como de presentador de TV y la música es pegadiza.
Duración: 8 10 coliseos, el modo DS y la conexion wi-fi de Nintendo hace la duración muchísimo más larga
Innovación: 10 La conexión DS-Wii ya es realidad con este título de pokémon que es la revolución.
PUNTUACION FINAL: 93

Adrián Mateos Lleidó

Respetamos tu análisis y esperamos que alguien al leerlo vea los puntos positivos del juego. Sin embargo, creemos realmente, y las críticas de otros medios a nivel global nos respaldan, que este Pokémon Battle Revolution podía haber dado muchísimo más de sí. Al fin y al cabo, las notas están para que la calidad del producto mejore. Si le damos un sobresaliente cuando sabemos que puede mejorar, ¿qué aliciente hay de que en la próxima entrega se esfuercen mucho más?

NOTA NEED FOR SPEED

Poniendome un poco crítico, me gustaría comentar la nota de *NFS Prostreet* para Wii, ya que para mi es un juego más que notable. Sus gráficos son de lo mejor que he visto hasta ahora en Wii, con permiso de *Metroid* y la sensación de velocidad se sale. El sonido está bien, es lo que se le pediría a un juego de coches, música acertada y completamente en castellano. La jugabilidad es sobresaliente ya que el control es muy preciso y el mando responde a las mil maravillas. La innovación no era fácil y sin embargo es muy fresco. El control es soberbio. Mi nota sería un 85% ya que me parece uno de los "juegazos" que hay ahora mismo en Wii. Muchas gracias por existir.

Alfonso Prada Leal

Muchas gracias por todos los ánimos que nos mandas en el resto de tu carta y como en el caso anterior, respetamos tu puntuación.



GANADOR

SORTEO PLANETA MARIO



DS + 1 juegos Jam sessions:
POL LEMAIRE PORTILLO, *BARCELONA*

GANADORES

RELACIÓN DE PREMIADOS CON UN JUEGO JAM SESSIONS Y UNA NINTENDO DS LITE, SORTEADOS EN EL NÚMERO 3 DE NGAMER:

2. JUEGO SUPER MARIO GALAXY:
- Jonatan López Benitez, Valencia
- Borja Zarrabeitia Jiménez, Vizcaya
- Bryan Temprado Battad, Madrid
- Marc de Mas, Barcelona
- Jaime Hungría, Zaragoza
- David Casas, Huelva
- Nicolás Prieto, Sevilla
- Rubén Sánchez, Burgos
- Sergio López, Madrid
- Francisco Salinas, Móstoles, Madrid
- Luis Miguel Golderos, Ciudad Real
- Miguel Cano, Guadalajara
- Carles Gallardo, Madrid
- César Cabrera, Barcelona
- Álvaro Méndez, Valencia
- Mikel Ormaetzea, Guipúzcua
- Adrián Vázquez, Lugo
- David Sainz, Logroño
- Antonio Serrano, Jaén





Hudson soft, o la compañía de la abeja. Quizá su figura más importante, 16Shot, sea un emblema para la compañía, y no sólo por su habilidad de pulsar el botón de un mando a una velocidad endiablada.

Pese a su escasa aparición últimamente en la industria del ocio electrónico, Hudson Soft sigue siendo una compañía feliz, y sus últimas entregas son igual de surrealistas que siempre. Sólo tenéis que echar un vistazo a su hilera hilarante de títulos.

Por otro lado, este mes disfrutaremos de un nuevo nivel clásico de un juego aún más clásico: *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Volver a disfrutar de los verdes prados de Hyrule es toda una delicia.

Concluimos con las últimas noticias sobre la consola virtual, la retro-manía al alcance de unos cuantos Puntos Wii.

UN POCO DE HISTORIA
HUDSON SOFT

ABEJAS BAJO LA GORRA

Si todas las mañanas una ruidosa locomotora Hudson nos arrancase de los brazos de Morfeo, desde luego no le rendiríamos tributo a la molesta máquina despertadora poniéndole su nombre a nuestra compañía. Pero claro, tampoco elegiríamos a una abeja mal garabateada como nuestro logo, así que claramente no estamos en la misma onda que Yuji y Hiroshi Kudo, entusiastas de los trenes y fundadores de Hudson Soft.

Fundada en 1973, la Hudson original fue un negocio familiar que se dedicaba a los servicios de telecomunicaciones y las fotografías artísticas. No fue hasta 1975 cuando los hermanos Kudo empezaron a flirtear con los productos de PC, lo cual llevaría al desarrollo de juegos en 1978. Los primeros títulos incluían *Binary Land*, de emparejar pingüinos, y su acercamiento a la nitroglicerina digitalizada con *Bomberman* en 1983.



Explotando el filón

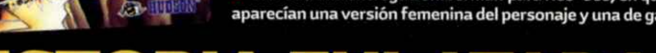
Al ser conscientes del éxito de Famicom, Hudson comenzó a suplicarle a Nintendo, por aquél entonces reacia a las third party, una oportunidad para desarrollar juegos. Utilizando a Sharp, fabricante de elementos electrónicos, como mediadora, consiguieron tener una reunión con Nintendo y se convirtieron en la primera desarrolladora third-party de la plataforma. Sin preocuparse por la primera impresión, realizaron un port de *Milk and Nuts*, un clon del título previo de Hudson, *Lode Runner*, pero con frutas.

Su segunda incursión eliminó la temática de las frutas: un port directo de *Lode Runner* que consiguió vender la impresionante cantidad de 1'2 millones de copias. Consiguieron un éxito similar con el port de *Bomberman* de 1985 y el party game *Momotaro Dentetsu* de 1988. Este último, un juego de tablero con trenes, acaba de llegar a Wii en su 16ª entrega y es la base de *Mario Party*.

En 1985 también tuvo lugar el primer evento "caravana" de Hudson, una celebración que reunió a los

▲ Una extraña entrega *Bomberman* para Neo-Geo, en que aparecían una versión femenina del personaje y una de gato.

▲ La máquina de la que Hudson recibió su nombre (arriba) y las criaturas de las que Hudson recibe su dinero (derecha).



HISTORIA ENLATADA
TRÁTANOS CON SUAVIDAD





Jackie Chan's Action Kung Fu Antes de convertirse en el Mr. Bean de las artes marciales, Jackie Chan protagonizó este beat'em up de kung-fu de scroll lateral.



Mickey Mousecapade Un título de Alicia en el País de las Maravillas creado exclusivamente para Japón que se acabó convirtiendo en un juego Disney para EEUU.



Princess Tomato in the Salad Kingdom Un fragmento del manual: "El ministro Calabaza ha traicionado al rey Broccoli. Secuestró a la Princesa Tomate y la llevó a su castillo en las Montañas Calabacín".



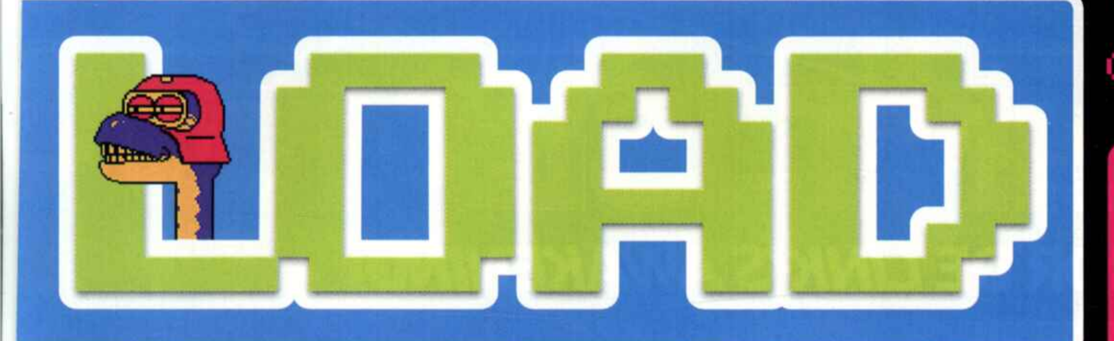
Xexyz Pedirlo en una tienda sería un esfuerzo de pronunciación (a no ser que tengas cinco lenguas), pero sin duda, por la soberbia mezcla de plataformas y shoot'em up merece la pena el esfuerzo.

NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL p89
Encuentra todas las novedades en nuestra sección.



1 Recibe este nombre por su capacidad para pulsar un botón de un pad 16 veces por segundo. Dicha habilidad le ha convertido en uno de los mejores jugadores de *Star Soldier* de todos los tiempos. Compárate con él con el juego flash de pulsar botones que puedes encontrar en *tinyurl.com/3qmdh*.

"Una de las aventuras portátiles más grandes jamás vista" LINK'S AWAKENING PÁG 87



jugadores para competir por las puntuaciones más altas en más de 60 locales japoneses. Para ayudar a juzgar el concurso, se crearon versiones especiales cronometradas de los juegos; las partidas de cinco minutos que todavía están presentes en *Super Star Soldier* y *Blazing Lasers*.

Aunque posiblemente *Bomberman* y *Momotaro Dentetsu* son los grandes éxitos, en 1986 Sega licenció su *Wonder Boy* a Hudson Soft, lo cual resultó en un poco de maquillaje para lanzarlo en NES como el famoso *Adventure Island*. El sustituto del personaje de *Wonder Boy* de Sega fue el ejecutivo de Hudson Toshiyuki Takahashi, alias Takahashi Meijin, alias Famoso Takahashi, alias 16Shot[1], hecho desconocido para los jugadores no japoneses, ya que el héroe sería conocido como Master Higgins.

La unión con NEC en 1987 supuso el nacimiento de PC Engine. Técnicamente idéntica a SNES pese a haber llegado tres años antes, fue un éxito en Japón como rival de Famicom, pero el mal trabajo de marketing impidió que la renombrada TurboGrafx 16 despegase en EEUU.

La posterior línea familiar de TG16 tuvo siempre problemas para triunfar en EEUU. El lanzamiento de CD-Rom 2 resultó demasiado costoso. Del mismo modo, un gran número de los juegos que hacían uso del sistema avanzado de almacenamiento de información eran RPGs japoneses, género carente de impacto en EEUU. La extraña invención de Johnny Turbo, la mascota de la TurboDuo (la unidad que combinaba TG16 y CD-Rom 2), tampoco ayudó. Se enfrentaba a una oscura organización llamada FEKA (una fusión poco disimulada de "Sega" con "fake", falsificación), y sigue siendo la peor y más infame época de Hudson.



El trabajo de los dibujantes anti-Sega, los cuales parecen entender que el mal son los Blues Brothers.

Hoy en día es más conocida por su trabajo con móviles, incluyendo una versión móvil de la conocida revista de hip-hop The Source[2]. Aunque consiguen lanzar alguna cosa, como *Kororinpa*, lo cierto es que, al igual que la locomotora que les inspiró, sus días como empresa a seguir muy de cerca ya se han acabado. Por suerte, su impresionante presencia en la CV nos hace aficionados a los trenes.

La enésima aparición del sprite de Bonk en NGamer

HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

Los juegos más de moda en el catálogo de la Consola Virtual.

1080 SNOWBOARDING

CONSOLA: **NINTENDO 64** PUNTOS WII: **1200**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1-2**

Parece mentira que este juego de snowboard pueda llegar a ser disfrutado hoy en día tanto como el momento en el que salió. Lejos de los *SSX* de turno, *1080 Snowboading* supo llegar al público al mezclar el frenetismo de sus pistas y su diversión.



ALIEN STORM

CONSOLA: **MEGADRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1-2**

Otro título más del estilo Sega que inundó las estanterías allá por el año 1991 y 1992. Grandes sprites, aunque no tanto como los de Neo Geo, y escenarios algo ramplones pero efectivos en este clásico de salvar el mundo de una especie alienígena.



HARVEST MOON

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Si quieres descubrir los inicios de *Harvest Moon*, no puedes dejar de pasar esta entrega para Super Nintendo. Lejos de las rarezas con las que se equiparan los actuales *Harvest Moon*, este título recoge los principios básicos de la serie.



DONKEY KONG COUNTRY 3

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **3+** JUGADORES: **2**

En su tercera parte, Donkey Kong se echaba a un lado para dejar paso a Dixie Kong y una vez más, a Diddy. Quizá no tan original como el primero, pero igual de divertido, y nuevos movimientos. Un clásico en forma de tercera parte.





The Adventures of Dino Riki Un shooter prehistorico de vista cenital, y no pretendemos esconder ninguna crítica. Dino Riki está basado en el luchador japonés Riki Choshu.



Inspector Gadget ¡Adelante, gadgeto-dinerofácil! Toda la emoción de extender tus extremidades que podías esperar, incluyendo la imagen, bastante desconcertante.



RoboWarrior Sin duda, compite por el puesto a título más genérico de todos los tiempos. En Japón se llamó *Bomber King*. Parecido a *Bomberman*.



Starship Hector No dejes que te engañe ese nombre tan agradable. Por suerte, esta belleza portadora de muerte está en tus manos en este shooter vertical.



Faxanadu Con un nombre capaz de rivalizar con *Xexyz*, *Faxanadu* se parece bastante a *Zelda 2* en tónica, con un héroe sin nombre que recorre campos y bosques en busca de un amigo.



2 Otras variaciones interesantes incluyen un negocio de venta de alimentos online para Japón. Mira lo buenas que son sus patatas en http://donhoku.jp.

KOHOLINT ISLAND

EL MUNDO EXTERIOR DE *LINK'S AWAKENING*.

Ante la posibilidad de que los juegos de Game Boy lleguen a la Consola Virtual, gracias al accesorio de la tarjeta de memoria para DS, os ofrecemos un vistazo de una de las mejores aventuras portátiles jamás creadas. *Link's Awakening* llegó por primera vez al mercado en 1993. Esta versión a color vería la luz en 1998, y seguramente sea la que recibamos si llega a incluirse en la Consola Virtual. Lo que se ve aquí es todo el mundo exterior de Koholint Island.

BOSQUE MISTERIOSO

Aquí encontrarás al padre de Marin, Tarin, quien se pegó un gran atracón de "setas adormideras" y se convirtió en un mapache.

LOCA TRACY

Esta hippie del bosque te dará pociones. Encontrarás la cabaña de una bruja en un árbol al sur, por si necesitas algo más fuerte.

COLORES VIVOS

La versión de 1998 incluía una mazmorra extra, haciendo uso de los nuevos colores de Game Boy. Está por aquí, en algún sitio...

MADAME MEOWMEOW

Una mujer que no es consciente de que sus "perros" son Chomps. Te llevarás a uno de paseo; ¡lo mejor que hayas hecho nunca!

EL JUEGO DE MODA

Consigue el muñeco de Yoshi para iniciar la secuencia de intercambios. Catorce objetos después, podrás verlo todo.

CAMPO DE AGUJEROS

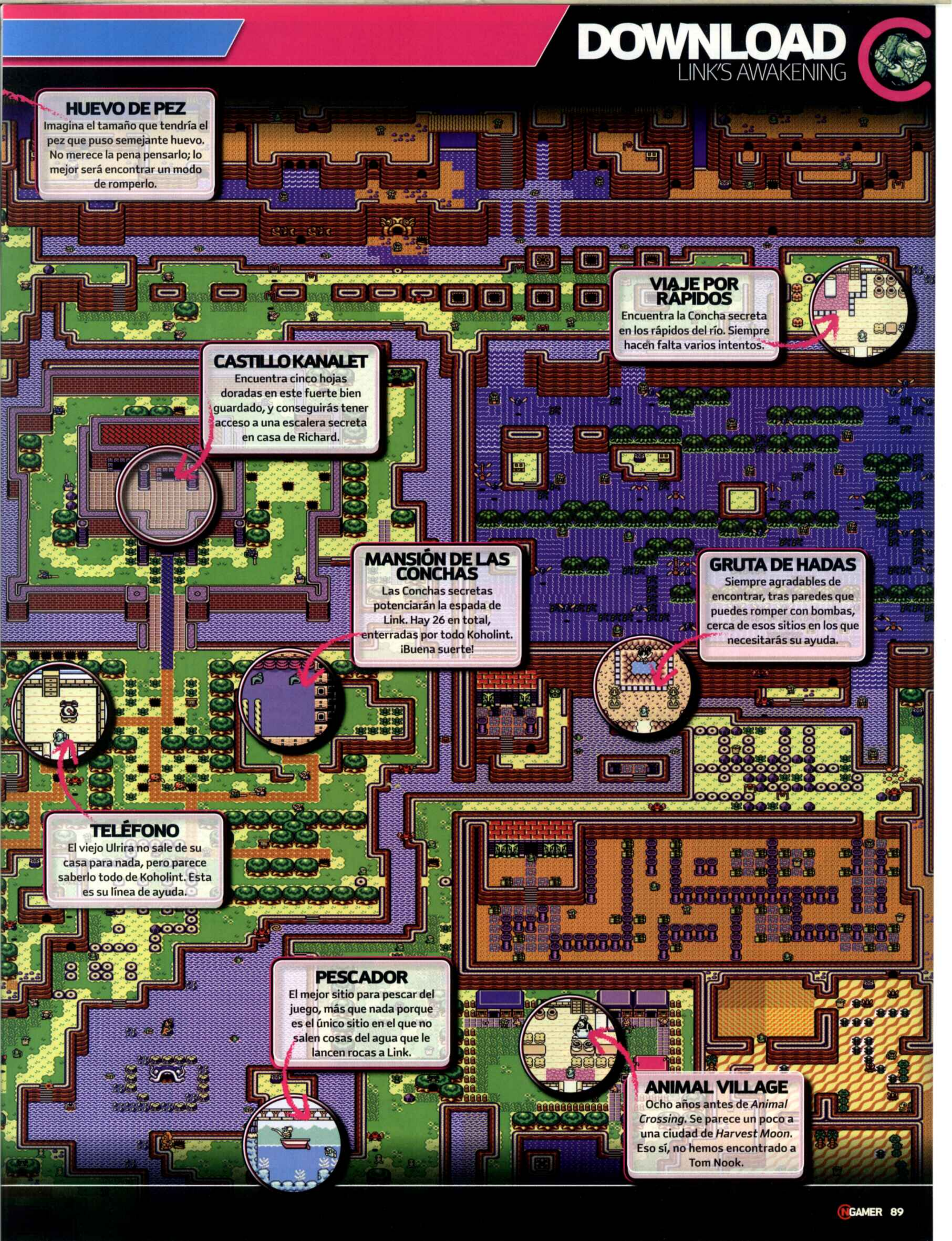
Lo más seguro es que aquí te encuentres un montón de pozos sin fondo. Lo difícil será encontrar la entrada al campo.

LABERINTO DE LOS INDICADORES

Aprende la canción Song of Soul de las ranas que te enseña Mamu la Rana, pero sólo tras haber llegado al final de este laberinto. Sigue las indicaciones...

COSTA DE TORONBO

Aquí es donde despierta Link, arrastrado por la marea tras un naufragio. ¿Qué es esta extraña isla? ¿Y quién le robó la espada?


HUEVO DE PEZ
Imagina el tamaño que tendría el pez que puso semejante huevo. No merece la pena pensarlo; lo mejor será encontrar un modo de romperlo.
VIAJE POR RÁPIDOS
Encuentra la Concha secreta en los rápidos del río. Siempre hacen falta varios intentos.
CASTILLO KANALET
Encuentra cinco hojas doradas en este fuerte bien guardado, y conseguirás tener acceso a una escalera secreta en casa de Richard.
MANSIÓN DE LAS CONCHAS
Las Conchas secretas potenciarán la espada de Link. Hay 26 en total, enterradas por todo Koholint. ¡Buena suerte!
GRUTA DE HADAS
Siempre agradables de encontrar, tras paredes que puedes romper con bombas, cerca de esos sitios en los que necesitarás su ayuda.
TELÉFONO
El viejo Ulrira no sale de su casa para nada, pero parece saberlo todo de Koholint. Esta es su línea de ayuda.
PESCADOR
El mejor sitio para pescar del juego, más que nada porque es el único sitio en el que no salen cosas del agua que le lancen rocas a Link.
ANIMAL VILLAGE
Ocho años antes de Animal Crossing. Se parece un poco a una ciudad de Harvest Moon. Eso sí, no hemos encontrado a Tom Nook.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Cosas viejas, pronto nuevas.

Hay varios rumores, pero la clasificación por edades de *Strider* (**1**) es la prueba definitiva. *Mega Man 2* (**2**) también está próximo, con la promesa de más robots, tanques y muertes. Otro que está de camino es el original *Skate or Die!* (**3**).

Los aficionados a lo oscuro estarán satisfechos al saber que *Metal Slader Glory* (**4**) está a punto de salir en la CV japonesa. El último juego que vio la luz en la historia de SNES es una aventura en primera persona que tiene tantas posibilidades de salir aquí como *Doki Doki Majo Shinpan!*. Otro RPG sólo para Japón y el último título de Square publicado en SNES, *Tresaure Hunter G* (**5**) no tiene muchas papeletas de llegar. Otro título extraño, pero que sin duda va a llegar a nuestra CV, es *StarTropics* (**6**), una aventura a lo Zelda con un héroe que lleva un yo-yo. A los seguidores de Tresaure les interesará saber que está anunciado *Image Fight* (**7**) de Irem para la CV; este shooter con scroll sirvió de inspiración a *Radiant Silvergun*. Para los que prefieran un festival de acción, *Ghost'n Goblins* (**8**) está a punto de triunfar en EEUU y debería llegar pronto para desesperar a los jugadores europeos con su increíble dificultad.



ANTIGUAS NOVEDADES

¿Queréis enseñarle trucos nuevos a un perro viejo? Entonces estas pistas retro son para ti...

BUBBLE BOBBLE


Os lo creáis o no, esta imagen es una endoscopia del pecho de uno de nuestros redactores

HABITACIÓN OCULTA DE DIAMANTE
¿Estás buscando desesperadamente un lugar en el que conseguir puntos extra? Consigue sobrevivir 20 rondas con tu primer dinosaurio y conseguirás acceder a una habitación supersecreta con un valor de 400.000 puntos.

IR DIRECTAMENTE AL FINAL
Lúcete ante esos molestos dinosaurios yendo directamente al final y presumiendo ante todo de que has logrado, sí, "llegar al final del juego" introduciendo este útil password: EECFG. Nunca lo sabrán. ¡Bwah jaja! Ja.

TODOS LOS DINOSAURIOS TIENEN 99 VIDAS
Desarrolla una habilidad de regeneración felina introduciendo este password para conseguir 99 vidas: BACCF.

¡GUARRO!
No es que lo hayamos hecho desde que éramos adolescentes, claro está, pero es imposible poner las iniciales "SEX" en la tabla de récords; el juego las cambiará automáticamente a "H.!", siendo "H" el acrónimo de pervertido en la jerga japonesa.

THE KING OF FIGHTERS '94

¡AYUDA! ¡ESTOY ARDIENDO!
Asegúrate de elegir un personaje con ataques a distancia, como pueden ser Ryo o Kyo, y que tu oponente sea o King o Yuri Sakazaki. Usa continuamente tus ataques a distancia hasta que no les quede barra de vida. Podrás ver cómo, cuando les golpea el último proyectil, su ropa se "rompe".

BLOODY MAI-RY
Vete a la pantalla de récords y pulsa B + X en el mando uno al mismo tiempo que tu oponente pulsa A + Y en el mando dos. ¡Al empezar la partida verás sangre y a Mai!



Fijaos en los tíos del fondo; no parece en absoluto que tengan una gran amistad entre ellos.


Estrellas del baloncesto: 10% de salto, 90% de cenizas.

DOUBLE DRIBBLE

COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL
Si quieres ser un pequeño gamberro y romper el tablero, asegúrate de que tu equipo elegido sea Chicago. Hazte con la posesión de la pelota, llega a la línea de falta y pausa el juego. Pulsa A, B, A, B y Start, y realiza un machaque o un tiro rápido. Se pasarán varias semanas sacándose del pelo fragmentos del tablero.

LA GRAN LISTA

DISTINGUE LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	¿SÍ?
LISTA		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básic	✗
Bubble Bobble	Nos encanta este juego clásico	✓
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Castlevania 2	Esta vez es la aventura de Simon	✗
Donkey Kong	Juego de monos clásico	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Double Dribble	Baloncesto. No muy bueno	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores en hielo muy monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí	✗
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontanero a una pantalla	✗
Mega Man	Aventura difícil y que requiere oficio	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bombas	✗
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Probotector 2	Versión robótica de Contra	✓
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el Mario real, pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil y para los aficionados a Mario	✓
Super Mario Bros 3	Clásico absoluto. ¡Mapache al ataque!	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con estas físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación demasiado compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath Of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
F-Zero	Veloz juego de carreras futurista	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✗
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuelar	
R-Type III	Shooter decente	
Sim City	Planificación urbana	
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	
Super Castlevania IV	Aventura para eliminar vampiros	
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	
Super Mario World	Obra de un genio	
Super Metroid	Brillante historia de Samus	
Super Probotector	Tan duro como un muro de hormigón	
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✓
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Yoshi's Story	Dulce diversión plataformera	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Alien Soldier	Shooter clásico de Tresaure	✓
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✗
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✓
Columns	Puzzle sin carisma	✗
Comix Zone	Lucha artística y original	✓
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✗
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✗
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✗
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Ghouls 'N Ghosts	Difícil y cruel	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✗
Gunstar Heroes	Shooter tremendamente imaginativo	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shining In The Darkness	Quédate con Shining Force	✗
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✓
Sonic 3D	Erizo isométrico para olvidar	✗
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	✓
Sonic The Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✓
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✓
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Porque los alienígenas son excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✓
Wonder Boy In Monster World	Es Dynastic Hero	✗
Neo-Geo		
Art Of Fighting	No es el rey	✗
Baseball Stars 2	Tan bueno como puede serlo el béisbol	✓
Blue's Journey	Surrealista aventura de plataformas	✓
Fatal Fury	Street Fighter II bastante sólido	✓
King Of Fighters '94	El mejor juego de lucha de Neo-Geo	✓
Magician Lord	Decente aventura de plataformas	✓
World Heroes	Más lucha con sprites gigantes	✗
Turbografx-16		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco jugadores	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de la muerte	✗
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una regular variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasía	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Seguramente lo tires	✗
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Dynastic Hero	Es Wonder Boy In Monster World	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
Gate Of Thunder	Shooter bastante bueno	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Quiere ser Zelda. No lo consigue	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Un poco como Shinobi	✓
Power Golf	8Golf de 8bits	✗
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Samurai Ghost	Mala recreativa de Namco	✗
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Air Zon	Ignora el título	✓
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Más carreras que hacen daño a la vista	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓









Wii EN LA RED

Sabrosas noticias de mantequilla para untar sobre el pan que trae bajo el brazo tu consola

GUÍAS DESTACADAS

Super Mario Galaxy



¡Acompaña a Mario al corazón del universo y prepárate para una aventura de proporciones cosmogónicas! (ver)

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Hyrule descansa bajo las aguas del océano. Consigue el reloj espectral y navega buscando nuevas tierras. (ver)

Uf, en cuanto a batallas, la batalla de Brown Gulch fue desde luego un marrón.

LOS SALVAVIDAS

El otro día recibimos una llamada peculiar de un lector que nos solicitaba una guía de un determinado juego. Todavía somos jóvenes y no os hemos ofrecido ninguna, pero eso no es problema. ¿Visitáis a menudo la página oficial de Nintendo? La remodelada web contiene mucha información y muchas curiosidades. Seguro que no se te ha ocurrido visitar el catálogo de guías, ¡después del trabajo que les habrá costado! No importa, aquí estamos nosotros para que veáis lo que encontraréis al entrar. Más cómodo imposible.
Pero por si las guías de Wii fueran poco, también tenéis de otras plataformas. Si miráis más abajo podréis percataros de que tienen soluciones hasta juegos de N64 y Game Boy. ¡Viva!

NECESITO AYUDA

Hay muchas maneras de resolver una situación una vez que te atascas. Lo mismo encuentras una guía en internet algo desordenada que te complica aún más la existencia: Estas guías son estupendas y muy claras. Puedes acceder:
1. A través de *www.nintendo.es*. Sí, son un montón de Miis haciendo la ola. Por dios, ¡agrega a favoritos esta página! En el inicio, selecciona el cuadro Guías Nintendo.
2. Puedes acceder directamente a través de la siguiente dirección: *www.guiasnintendo.com*
3. Selecciona la plataforma del juego en que necesitas ayuda. Dentro de poco *Zack & Wiki* y *Battalion Wars 2*.

Guías de juegos
- Inicio
- Wii
- Nintendo DS
- Game Boy Advance
- GameCube
- Nintendo 64
- Game Boy
- Listado Completo

Se nota que está hecha con mucho amor.

¡JUEGOS GRATUITOS!
5 CLÁSICOS TIPO FLASH

Newgrounds Rumble
Newgrounds, el hogar original de *Alien Hominid* para GC, presenta ahora este título, no muy distinto de *Smash Bros*, con un cameo del propio ET original.
tinyurl.com/2ohgzm



Generic Space Game
Puede que se esconda tras un nombre cómico, pero esta misión espacial es una cosa seria. Dispara esas cosas rojas o seguramente sucederá algo bien terrible.
tinyurl.com/2p5mzs



Invisible Mouse
Pulsas el inicio, tu puntero desaparece y tú tienes que guiar el blighter invisible hasta el panel final. Es como jugar a encontrar un pastel en la oscuridad...
tinyurl.com/lmggl



Virtual Open Heart Surgery
Para aquellos demasiado inquietos para esperar la llegada de *Trauma Center New Blood*, sugerimos esta versión pero con más sangre.
tinyurl.com/34mweo



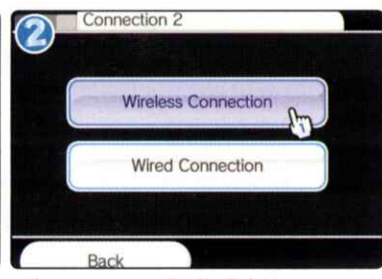
Reaction Effect
La cosa se limita a desencadenar una espiral de reacciones en cadena y observarlas en la pantalla. El tipo de gansada que fascina a los existencialistas.
tinyurl.com/2qaac7



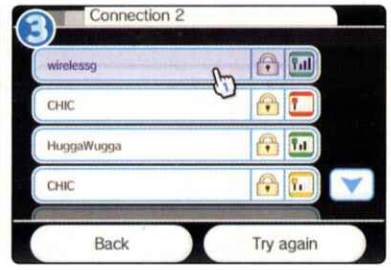
CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de acceso" para localizar tu router.



Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router) y, si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.



¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.

MUNDO Wi-Fi

Todo lo que necesitas saber y ni siquiera te importaba sobre el Online



Table Games comete el asombroso error de sugerir que al ajedrez juegan tíos 'molones' con 'gafas de sol'.

Budokai Tenkaichi 3: pelo largo, retraso aún más largo.

En la cuesta de enero de 2007, cuando de pronto Nintendo pensó que era apropiado animar su desaliñada caja de magia con sólo un juego, *Excite Truck*. Un año después las estanterías de las tiendas sufren bajo el peso de una desbordante librería de juegos. ¿Y qué hay del mundo del Wi-Fi? Pues mucho dinamismo. *Guitar Hero III. Nights. Battalion Wars 2* y *Medal of Honor* dispuestos a unirse a ellos muy pronto. ¿Quién podría ponerle pegas al estado del juego online? Pues *Dragon Ball Z*.

Pues sí, este incondicional llamado Kendrick quedó consternado al comprobar que había un retraso que arruinaba la dinámica de su bienamado juego *DBZ: Budokai Tenkaichi 3*. Kendrick ha comenzado una tarea titánica pero individual de intentar encontrar respuestas. Está como una chota y dice no estar dispuesto a jugar con ningún otro título. Y así da comienzo su bitácora (fixbudokai.blogspot.com). Sabemos que ya se las ha arreglado para forzar a Nintendo a depositar el dedo acusador sobre Atari... ¿cabe esperar acaso un intercambio de acusaciones entre Reggie y el consejero delegado de Atari, Curtis Solsvig III? Te lo contaremos el mes que viene.

Aunque el resto de nosotros podamos descansar más tranquilos lo cierto es que las cosas han ido desesperantemente despacio en el apartado de futuras propuestas Wi-Fi. Es verdad que tampoco estamos en una época dulce para anunciar juegos de grandes aspiraciones, pero nosotros esperábamos más de *Table Games*, la selección de diez pasatiempos dotados de soporte Wi-Fi. Vale, la posibilidad de arrojar cosas y hacer el retro-chorra no deja de tener cierto interés, pero después del similar juego de DS titulado *42 Juegos de siempre*, el valor añadido de esta propuesta se queda muy corto.

Lo simple es mejor

De más interés para nosotros es la franquicia *Simple Wii*, limitada (de momento) a Japón. Aunque la simplicidad visual y la veloz resolución de estos títulos de segundo nivel pueden hacer pensar en un nivel similar al de Data Design Interactive, ocultan un elemento on line sorprendentemente ambicioso. Aparentemente se trata de juegos antiguos simplificados, que se adhieren a ciertos géneros (el kart, el tiroteo, la pesca, etc.). Lo que les diferencia es el empleo del sistema Lapis.

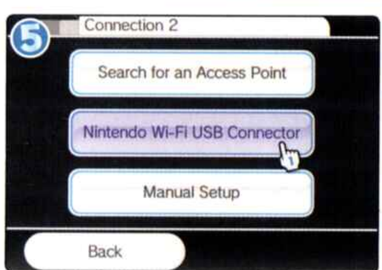
La tecnología Lapis, acrónimo de Live Apian Playing Information System (sistema de información de juego en directo con apianos), ofrece un servicio de creación de avatares en línea alternativo a los Miis de Nintendo. Menos sofisticados que los ciudadanos de tu consola, estos personajes, los apianos, que pueden crearse manualmente en un título Simple Wii y extraerse *luego para usarse en otro.*

Cambio de canal

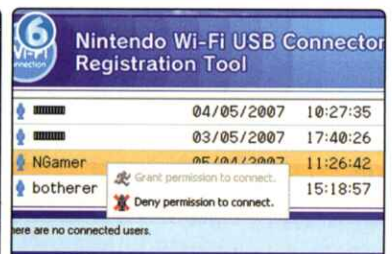
El canal de vídeos ahora informa escuetamente de que "el canal ha expirado". Nosotros pensamos que es una manera de hacer sitio para un canal similar de *Smash Bros*, aunque quizá con un enfoque ligeramente distinto. Una demo genuina de Smash Bros sería ciertamente una pasada, siempre y cuando se elimine la amenaza del retraso. Seguro que Kendrick se pondrá la mar de contento en su blog.



Simple Wii: Wai Wai Combat demuestra que los Miis no tienen por qué ser los avatares on line en los que todo empiece y todo acabe. Con ametralladora.



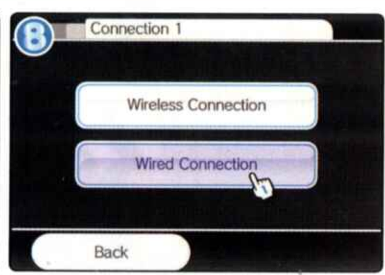
Cuando lo tengas, seleciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elije "Conector Nintendo WiFi USB" para comenzar el proceso.



Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.



¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu modem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.



Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilá, ya está.

Mientras tanto...

Tomemos una lupa de aumento y una perspectiva amplia para examinar con detalle qué está sucediendo en esos otros formatos paralelos a Nintendo...



Los lectores habituales como tú puede que recordéis que el mes pasado andaba escaso de títulos. Dedicamos además bastante tiempo a hablar de la punzante belleza de *Devil May Cry 4*, prácticamente el único juego de cierto nivel lanzado en medio de la mortal calma de principios de año. Por suerte, para cuando leas esto, la supersecuela de Capcom estará recién comercializada, pues se retrasó décimas de segundo después de que nosotros enviáramos a imprimir el número anterior, pero el caso es que esa nueva fecha es el 8 de febrero, y Nero y Dante ya están aquí para ofrecernos lo único que queremos. Rapidez, combos y descarga de adrenalina.

Pese a todo, Capcom ayudó a amortiguar el pequeño fiasco del retraso de *Devil May Cry 4* desvelando por vez primera *Street Fighter IV* en público, y aunque la reacción a su combinación de modelos de personajes 3D, luchas 2D y dinámica de juego de la vieja escuela resultó algo ambigua, no se puede negar que es genial tener de vuelta a la franquicia *SF*. Es casi tan bueno como haber escapado al erial de enero y llegar a meses como febrero y marzo, meses en los que de verdad pasan cosas.



Hadoken! *Street Fighter IV* en toda su gloria de apariencia en 3D y dinámica de juego en 2D. Su estilo desde luego despierta opiniones encontradas: para unos supone un refrescante cambio de dirección, para otros una opción ñoña, sosa y excéntrica.

Rumores bélicos

A la vanguardia de las novedades aparece *Haze* de Free Radical, una exclusiva de la PS3. Y aunque el mes pasado apuntamos que podría no resultar tan estelar como cabría esperar, lo que hemos visto del último código la verdad es que es deslumbrante, así que esperamos con impaciencia a que llegue[1].

A continuación destacan unos cuantos título: el más interesante parece *Mercenaries 2*, secuela de Pandemic con un mundo abierto y repleta de acción. Se trata de un juego de crecimiento rápido en el que has de hacer cualquier cosa e ir a cualquier parte, lleno hasta los topes con armamento de primera categoría (tanques, helicópteros, bazookas, ganchos para lucha cuerpo a cuerpo), y que introduce una ambientación controvertida (Venezuela, enemigo de Estados Unidos), un molón modo cooperativo, y más diversión en sus primeros cinco minutos de la que es probable que encuentres en el conjunto del *Turning Point*, que también sale a la venta en marzo. A juzgar por la demo que hemos jugado, este intrigante shooter en primera persona (ambientado en un universo alternativo en el que Churchill fue asesinado en 1931, y los nazis han invadido EE.UU.) tiene muchas cosas por pulir.

También genérico, pero magníficamente arropado con un brillante ropaje de humo, jungla y prehistoria, es *Turok*. El retorno del cazadinosaurios que sirvió para lanzar la N64 parece traslucir una transformación un tanto sosa del héroe titular –ahora es un marine que posee un arsenal que define la serie, como una especie de taladro celebral, y al que se concede gran importancia– pero pese a su nuevo envoltorio *Turok* sigue siendo un shooter apasionante, que imprime un grado inesperado de intensidad al juego. De hecho, puedes recorrer más o menos tres cuartas partes sólo con un cuchillo de caza, el cual

LO MEJOR DE 2007

Ahora que tenemos perspectiva, es el momento para mirar atrás y ver cuales fueron los mejores del año pasado. Bienvenido a la primera edición de los Premios NGamer para Cositas que Han Aparecido en Otras Plataformas. Chulísimos todos.

MEJOR PAQUETE

GANADOR: THE ORANGE BOX *(PC, 360, PS3)*

El increíble shooter 5 en 1 de Valve tiene la mejor relación calidad/precio. Lo hemos mencionado muchas veces en los últimos meses, porque es absoluta y rigurosamente maravilloso. Pero aún nos quedamos cortos. Si aún no le has echado el guante, hazlo pero ya.





MAYOR AMBIENTACIÓN

GANADOR: BIOSHOCK *(PC, 360)*

Una auténtica monstruosidad de juego. El sentido del tiempo y del lugar, el guión, las voces, la ambientación, banda sonora...todo. Y produce auténtico miedo: lo mejor es que está repleto de momentos aterradores que te harán ir de susto en susto, dispuestos del modo más acongojante que puedas imaginar. Genial.



MAYOR SORPRESA

GANADOR: MASS EFFECT *(360)*

Lo llevábamos diciendo mucho tiempo. Cuando Bioware se esfuerza tanto sólo puede salir algo así de bueno. Una historia tan profunda como tú quieras. Personajes que se implcian emotivamente con el jugador, diálogos ingeniosos y un diseño artístico de infarto. Un juego que te hace pensar en él aunque ya lo hayas terminado.



MAYOR DIVERSIÓN

GANADOR: CALL OF DUTY 4 *(PC, 360, PS3)*

La experiencia de jugar a *Call of Duty 4* no se olvida fácilmente, y es que hemos visto estructuras narrativas en su particular guerra como nunca lo habíamos hecho antes, y menos en un FPS. Llevamos enganchados a su modo multijugador desde su beta. Ya hemos dado la vuelta a los rangos y seguimos divirtiéndonos. ¡Buscar y destruir!

TUROK SIGUE SIENDO UN FPS QUE IMPRIME UNA INTENSIDAD INESPERADA AL JUEGO



Turok. Ahí donde le ves, es alucinante lo que hace con ese machete

El nuevo Turok prescinde de las potentes armas que definían la serie, y ahora te permite terminar el juego empleando solamente un cuchillo.

permite a los desarrolladores de Propaganda mostrar algunos gráficos alucinantes movidos por Unreal Engine 3.

Al frente

Probablemente nunca hayas oído hablar de *Frontlines: Fuel of War*, porque la mayor parte del mundo apenas ha mostrado el menor interés por él. Se trata de un juego de guerra con un gran guión, algunos toques chulos (robots espía controlados de manera remota) y un equipo para 32 jugadores con la suavidad, la fluidez, y la magia de los servidores dedicados.

La irrupción de *Rainbow Six Vegas 2* entre la multitud de proyectos recién completados te gustará tanto como a Tom Clancy ver aterrizar en el patio de su mansión un helicóptero Chinook. Más grande, más potente y mejor que en su versión anterior, esta precuela/secuela (al estar ambientada antes y después del primer luego) ha realizado significativas mejoras on line, tanto en campañas monojugador como en modo cooperativo, además de modos multijugador ampliados y la promesa de que la versión para PS3 tendrá a) tiempos de carga por debajo de los cinco minutos, y b) una velocidad de más de diez cuadros por segundo. Aunque esta encarnación superveloz hace que nos pongamos un poquito nerviosillos, Ubisoft hizo exactamente lo mismo con *GRAW 2* el año pasado y resultó ser todo un acierto.

EL MEJOR Y EL PEOR

GANADOR: ASSASSIN'S CREED *(360, PS3)*

Hay tantos detractores que odian sus debilidades (repetitivo, enormes expansiones de nada) como incondicionales de sus encantos (diseño, genial IA, libertad). Sin duda, este es el juego valorado de manera más contradictoria de todo 2007[2].

1 Surgieron rumores sobre su retraso que situaban a *Haze* lejos de su fecha prevista. Ubisoft se apresuró en desmentirlo, pero las últimas noticias lo situaron para el próximo año fiscal. 2 Y ciertamente uno de los más vendidos de todo 2007. *Assassin's Creed* estuvo las listas de ventas de navidades y Ubisoft anunció que había vendido más de cinco millones de copias.

TOP 15 DS

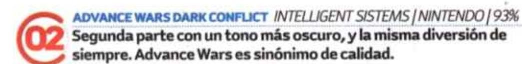


LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



06 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



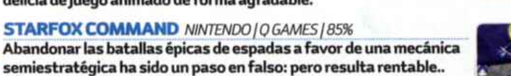
07 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



08 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.



09 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



10 STARFOX COMMAND *NINTENDO | Q GAMES | 85%*
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable..



11 YOSHI'S ISLAND DS *NINTENDO | ARTOON | 85%*
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



12 WORMS OPEN WARFARE 2 *THQ | TEAM17 | 85%*
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.



13 TETRIS DS *NINTENDO | IN HOUSE | 84%*
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



15 HOTEL DUSK: ROOM 215 *NINTENDO | CING | 84%*
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



16 DK JUNGLE CLIMBER *NINTENDO | PAON | 84%*
Donkey Kong regresa por fin a su antiguo esplendor, mientras tú corres a toda prisa por los distintos niveles al más puro estilo mono en este mágico plataformas.

TOP 15 Wii

LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS



01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.



02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTNDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



04 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



05 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juego en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



06 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



07 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA *ACTIVISION | 90%*
Las piezas de Lego saben como acoplarse a ca da plataforma que tocas, y nosotros se lo agradecemos.



08 GEOMETRY WARS GALAXIES *VIVENDI | 89%*
Una bofetada de colores que despiertan algunas neuronas y machaca otras totalmente. Una explosión de color.



09 SUPER PAPER MARIO *NINTENDO | NINTENDO | 88%*
Un gran plataformas totalmente plano que desprende todo el potencial y magia de Mario de una forma sencilla y que funciona.





10 SSX BLUR *EA | EA MONTREAL | 88%*
El primer juego con sustancia desde el lanzamiento de Zelda. Control perfecto y una buena calibración. Además, es precioso.





11 TRAUMA CENTER: SECOND OPINION *NINTENDO | ATLUS | 84%*
La cirugía, los dilemas morales y cientos de desafíos hacen que este juego funciones. Extremadamente difícil, pero muy adictivo.





12 WARIO WARE SMOOTH MOOVES *NINTENDO | NINTENDO | 84%*
Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo. Una de las mejores recopilaciones de minijuegos que existe.



13 SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ *SEGA | SEGA | 84%*
Oh, la simplicidad de un simio en un juego de puzles. Con 100 juegos y 50 minijuegos que te entretendrán un buen rato.





14 GHOST SQUAD *SEGA | SEGA | 83%*
Si sólo quieres un arcade aunque extremadamente corto, Ghost Squad es una buena opción. Rápido, explosivo y divertido.



15 WII SPORTS *NINTENDO | NINTENDO | 82%*
No falta en ninguna casa con Wii básicamente porque te obligan a tenerlo, pero nadie se ha quejado, ¿verdad?

JUGANDO EN LA CONSOLA VIRTUAL

A continuación te contamos qué hacemos con Wii cuando no jugamos a juegos de Wii...

DONKEY KONG COUNTRY 3
No es el que más nos gusta pero nos entretiene igual que los demás (esta vez no es culpa de Diddy Kong).

SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS
Inevitable que no tengamos uno de lucha en nuestra lista.

MEGA MAN 2
Nuestro pulgar tiene el botón de avanzar impreso en él.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
"Aún no lo he terminado... ¿eh? ¡No, no! Nos referimos a la quinta vez."

LO MÁS JUGADO EN GC

PIKMIN
Su aparición en Super Smash Bros Brawl nos ha hecho recaer en su original estrategia.

METROID PRIME II
Cuando los juegas una y otra vez, no te atascas tanto y no tienes que dar tantas vueltas.

F-ZERO GX
Ya casi no tecordábamos la gran sensación arcade y de velocidad que nos ofrece. Casi.

SUPER SMASH BROS MELEE
Os lo dijimos. Seguiremos jugando hasta que *Brawl* aparezca.

BATEN KAITOS
Aunque sigamos esperando su segunda parte en nuestro país, sabemos que no ocurrirá.

TALES OF SYMPHONIA
Lo que hemos visto sobre su nueva entrega nos ha hecho volver querer jugarlo de nuevo.



TOP CINCO JUEGOS GBA

1. GIAKUTEN SAIBAN
Ningún aficionado a Phoenix Wright debería dormir tranquilo hasta tener una copia japonesa del Giakuten Saiban de GBA.

2. WARIOWARE INC: MINIGAME MANIA
Le llevamos siempre con nosotros. Nos gustan los minijuegos tanto que nos duelen los pulgares.

3. FF IV ADVANCE
Queremos tener fresco el *FFIV* original (vale, su port para GBA) para el momento en que probemos su remake para DS.

4. CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
¿Os habéis enterado? Habrá un *Aria of Sorrow* para móviles. Que salga en los nuetros es otro cantar.

5. BLACKTHORNE
Quizá os sorprenda, pero a nosotros nos gusta. Lo jugamos en PC y su versión de GBA es un tributo al juego de Blizzard. Cada uno tiene sus gustos.

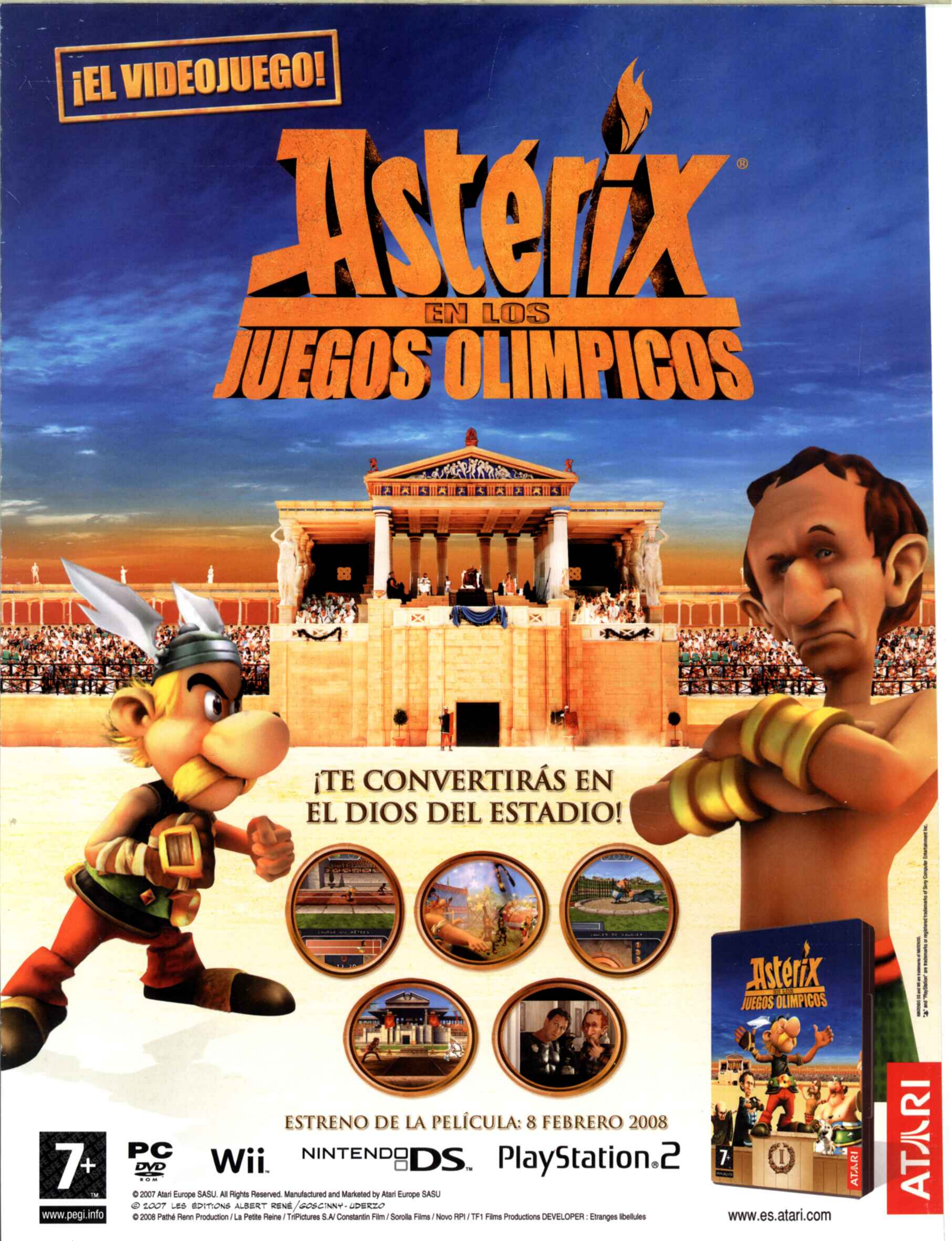




PRÓXIMO NÚMERO
DINOS TODO LO QUE PIENSAS
Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajutándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista: www.ngamer.es
¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97
BULLY
SCHOLARSHIP EDITION
¿LISTO PARA GRADUARTE? ANALIZAMOS EL SIMULADOR DE ESCUELA DE ROCKSTAR
LEGO INDIANA JONES Este aventurero está hecho una pieza
SONIC RPG AL DESCUBIERTO Primeros detalles del erizo en un mundo de Final Fantasy
STAR WARS El Poder de la Fuerza corrompe nuestras Wiis
LOS MEJORES CAMEOS Nintendo alberga todos los colores
¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!



Prince of Persia
Classic
Prince of Persia
Las Dos Coronas
¡2 en 1!
Vodafone live!
En tu móvil con
Vodafone live!
Encuéntralo en:
Vodafone live! > Ocio
vodafone
Precio de descarga: 3 € (3.48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.
Prince of Persia and Prince of Persia The Two Thrones © 2007 Gameloft.Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas en EE.UU y/o otros países. Ubisoft y el logo Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU y/o otros países. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Price of Persia y Prince of Persia The Two Thrones son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia de Gameloft. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros países.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com


¡EL VIDEOJUEGO!
Astérix®
EN LOS
JUEGOS OLIMPICOS
¡TE CONVERTIRÁS EN
EL DIOS DEL ESTADIO!
ESTRENO DE LA PELÍCULA: 8 FEBRERO 2008
7+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Wii
NINTENDO DS
PlayStation®2
© 2007 Atari Europe SASU. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SASU
© 2007 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 2008 Pathé Renn Production / La Petite Reine / TriPictures S.A/ Constantin Film / Sorolla Films / Novo RPI / TF1 Films Productions DEVELOPER : Etranges libellules
Astérix
JUEGOS OLIMPICOS
ATARI
www.es.atari.com